ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS & VIDEO GAMES

USER

ΤΕΥΧΟΣ 46 ΑΠΡΙΛΙΟΣ 1994 ΔΡΧ. 800

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ



ΚΕΡΔΙΣΤΕ ΕΝΑ CD-32

MEGA REVIEW

DOOM



REVIEWS

INCA 2

STARLORD

SYNDICATE

BLUE FORSE

FANTASY FLYER

COMPANIONS OF XANTH



TELE CL



New titles for CD 32 Amiga

DISPONSABLE HERO
BUBBA'N STIX.
MICROCOSM
SUMMER OLYMPIX.
CHUCK ROCK
Project X
LOT US TRILOGY
CHALLENGE F17
FRONTEER - ELITE II

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΙΤΛΟΙ CD 32 AMIGA-6700 ΔΡΧ.

SLEEP WALKER
SUPER PUTTY
7 GATES OF JAMBALA
INTERNATIONAL KARATE +
OVERKILL
LUNAR-C
MORDH
MEAN ARENAS

FULL MOTION VIDEO για CD 32

- 70 ΛΕΠΤΑ VIDEO ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ
- ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ΦΙΛΙΚΟΣ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
- ΤΑΧΥΤΗΤΑ 70 FRAME / SEC.

AMIGA CD 32

- 32 BIT ΚΟΝΣΟΛΑ (4 X 32 Bit + PROJECTOR)
- ΣΥΝΔΕΕΤΕ ΜΕ ΟΠΟΙΑΔΗΠΟΤΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ & VIDEO
- 16.000.000 ΧΡΩΜΑΤΑ
- ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟΣ ΗΧΟΣ
- ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ CDTV
- ΠΑΙΖΕΙ CD: CD 32 - CDTV - CD MUSIC - CD + G

ΕΦΤΑΣΕ



ΝΕΟ HARD DISK για 600 - 1200 AMIGA

ΣΥΣΚΕΥΗ ΜΕ ΔΙΚΟ ΤΗΣ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ Η ΟΠΟΙΑ ΔΕΧΕΤΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ HD AT BUS (ΑΠΟ PC). ΤΙΜΗ ΣΥΣΚΕΥΗΣ
21.100
ΣΥΝ ΤΗΝ ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΣΚΛΗΡΟΥ ΔΙΣΚΟΥ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΑ Μ.Β.

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΓΙΑ AMIGA 500-600-1200 και CD 32 AMIGA

ΠΑΣΧΑΛΙΝΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

- CD 32 + 3 GAMES 99.990
- CD 32 + 2 GAMES + ΣΥΛΟΓΗ 102 GAMES 102.500
- CD 32 + MICROCOSM 112.000
- A1200 + JOYSTICK + 20 DISKS + GAMES + Δισκετοθήκη + καθαριστική Δισκέτα + MOUSE PAD 99.900
- Hard disk kit για 600 - 1.200 +Kit + 120 MB HD - 76.000
- ΟΠΤΙΚΟ MOUSE ΧΩΡΙΣ ΜΠΙΛΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΣΚΟΝΗΣ ΜΕ ΦΟΒΕΡΗ ΑΚΡΙΒΕΙΑ ΤΙΜΗ 9.900.
- ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΔΙΕΘΥΝΤΙΟΓΡΑΦΟΣ για AMIGA 9.900

MONITOR ή ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

GRUNDIG 15" + AMIGA 1200
ΜΟΝΟ 156 800
ΑΠΟΛΥΤΗ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & ΠΟΙΟΤΗΤΑ
Νέο DESIGN GRUNDIG PAL/SECAM, B/G, D/K,
49 προεπιλεγόμενοι σταθμοί
Τηλεανταπόκριση σε 10 γλώσσες και ΕΛΛΗΝΙΚΑ
Ψηφιακός χρονοδιακόπτης ύπνου έως 90 λεπτά
Αυτόματη ανίχνευση καναλιών
Ηχος ρυθμιζόμενος / κανάλι
Ενδειξη μπαταρίας του τηλεκοντρόλ
SCART και υποδοχή ακουστικών
Ψηφιακή απαγόρευση χρήσης(κλείδωμα)
Αυτόματο κλείσιμο μετά το πέρας εκπομπής του σταθμού

*Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ

USER

ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134
ΤΗΛ. 51 44 943

ΕΚΔΟΤΗΣ-ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΔΕΛΗΣ

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΝΙΚΟΣ "SONIC" ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΑΝΤΩΝΗΣ "GORE" ΚΟΤΖΙΑΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΠΑΥΛΟΣ "ShadowCaster" ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ
DEREK DELA FUENTE
ΚΩΣΤΑΣ ΜΑΝΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΠΡΑΓΩΓΗΣ
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ

ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ
ΜΑΝΟΣ ΚΡΟΚΟΣ

DTP
ΜΑΡΙΑ ΚΑΛΑΒΡΕΖΟΥ
ΜΑΡΙΑ ΠΑΠΑΙΩΑΝΝΟΥ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΦΥΡΑΚΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ ΦΙΛΜ
DELTA GRAPH
ΤΗΛ.: 5148032

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΥΚΑΡΗΣ

ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ
Π.ΟΚΤΩΡΑΤΟΣ

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
Ελλάδα: 7700
Κύπρος: 8800

ΠΕΡΙ

ΕΧΟΜΕΝΑ



DEMOLIITION σελ. 22



DOOM σελ. 24



SYNDICATE σελ. 32



COMPANIONS OF XANTH σελ. 44

Λίγα λόγια για το Τεύχος

(ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ)

ADVENTURES

Για μια ακόμα φορά τα adventures κλέβουν την παράσταση. Η Tsunami μπορεί να μην είναι Sierra αλλά και το νέο της παιχνιδι είναι ποιοτικό. Δεν είναι βεβαια Ringworld αλλά θα σας κρατήσει ώρες μπροστά στις οθόνες σας. Companions of Xanth και Inka 2 δεν είναι επισης από τα παιχνιδια που συναντάς κάθε μέρα.

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Γυρίστε στις σελίδες 77-78 και βοηθήστε το καλύτερο περιοδικό του χώρου να γίνει ακόμα καλυτερο. Ολοι οι υπεύθυνοι αναγνώστες πρέπει να ενδιαφερθούν να συμπληρώσουν και να μας στείλουν συμπληρωμένο το ερωτηματολόγιο για να βελτιώσουμε κι άλλο το περιοδικό.

DOOM

Ολεθρος πανικός σφαγή! Το καλύτερο ίσως arcade adventure παιχνιδι όλων των εποχών φιλοξενείται σε τέσσερις σελίδες του περιοδικού μας. Αν δεν γνωρίζετε για ποιο πράγμα μιλάω τρέξτε γρήγορα στην σελίδα 24 και απολαύστε.

SPELLSHOP

Υπάρχει μια καινοτομία στο spellshop αυτό καθώς καθιερώνουμε στήλη αλληλογραφίας όπου θα απαντάμε σε εξειδικευμένες απορίες σας πάνω στα αγαπημένα σας παιχνιδια. Γι'αυτό το λόγο μην στέλνετε γράμματα για ολοκληρωμένες λυσεις, δεν κάνουμε χάρες πλέον!

ΥΓ1. ΠΑΟΚ ΟΛΕ!

ΥΓ2. Κύριε Παπαθεμελή, μερικά από τα μέτρα που επιβάλατε στα κέντρα διασκέδασης ίσχυαν εδώ και χρόνια για τα ηλεκτρονικάδικα. Και μιας και ο νόμος πρέπει να ισχύει για όλους θυμηθείτε και αυτά τα μαγαζιά όταν θα άρετε τα μέτρα σας.

ΥΓ3. Και για να μην έχουμε παρεξηγήσεις, ο πιο καλός ο ΠΑΟΚτζής ήμουν εγώ στην τάξη.

ΥΓ4. MANOWAR 2 Απριλίου το βράδυ... πολύ μετά τις δύο...





NEWS

ΤΑ TOP 20 ΓΙΑ AMIGA ΤΗΣ ΑΓΓΛΙΑΣ

1	**Frontier: Elite 2** Gametek
	Premier Manager 2 Gremlin Graphics
3	**Championship Manager** Domark
	Cannon Fodder Virgin
5	**Monkey Island** Kixx
	Alien Breed 2 Team 17
7	**Micro Machines** CodeMasters
	Mortal Kombat Virgin
9	**Championship Manager '93** Domark
	Body Blows Galactic Team 17
11	**Zool 2** Gremlin Graphics
	Sensible Soccer '92/'93 Renegade/Mindscape
13	**Alien Breed: Special Edition '92** Team 17
	Striker GBH
15	**Project X** Team 17
	Putty GBH
17	**F-117A** Microprose
	Trivial Pursuit Hit Squad
19	**Graham Taylor Soccer Challenge** Buzz
	Goal Virgin

ΟΝΕΙΡΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ

Μαγαζί απίστευτων διαστάσεων άνοιξε στην Αγγλία. Œτιδήποτε μπορείτε να φανταστείτε στον τομέα της ψυχαγωγίας. Παιχνίδια, υπολογιστές, κονσόλες, περιφερειακά, βρίσκονται διάσπαρτα στις αχανές εκτάσεις του καταστήματος. Το μαγαζί είναι ανοικτό κάθε μέρα απο τις οκτώ το πρωί ως τις δέκα το βράδυ.

Ειδικές τιμές περιμένουν όσους γραφτούν μέλη, καθώς και άμεση εξυπηρέτηση. Εκτός από όλα αυτά, σας περιμένουν και άλλων ειδών εκπλήξεις. Για παράδειγμα οι πρώτοι οικοδεσπότες που συναντάτε, δεν είναι άλλοι απο τους ήρωες των γνωστών παιχνιδιών COOL SPOT, και ZOOL. Œπως καταλαβαίνετε έχετε ακόμα έναν λόγο να επισκεφτείτε την Αγγλία, φυσικά δεν χρειάζεται να ψάχνετε σε διαφορετικά μαγαζιά για τις ηλεκτρονικές σας αγορές, αφού αναμφισβήτητα το παραπάνω κατάστημα θα σας καλύψει όλες σας τις ανάγκες.

Η διεύθυνση είναι η εξής: 43 BROOMFIELD RD, CHELMSFORD, ESSEX.

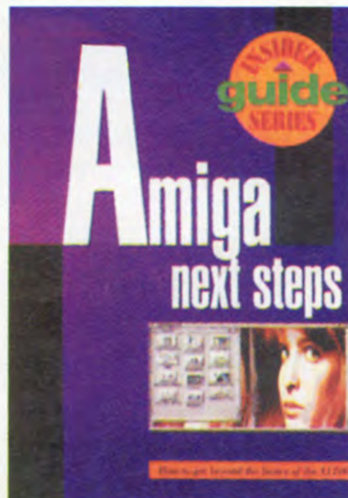






ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΗΝ AMIGA 1200

Αν έχετε δυσκολίες στην χρήση της AMIGA 1200, το Amiga next steps σας είναι απαραίτητο. Πρόκειται για ένα βιβλίο το οποίο σας δίνει αναλυτικές οδηγίες για την χρήση του Workbench, καθώς και γενικότερες πληροφορίες για την Amiga 1200. Το Amiga next step αναμένεται σύντομα να κυκλοφορήσει και στην χώρα μας. Μέχρη τότε αρκεστήτε στο εγχειρίδιο της Commodore.



ΑΚΟΥΜΠΗΣΕ ΜΕ...ΤΡΥΦΕΡΑ

Στο προηγούμενο τεύχος, σας είχαμε πει για το φοβερό joypad για PC, Turbo touch 360. Με μεγάλη χαρά σας αναγγέλουμε ότι το joypad αυτό, είναι διαθέσιμο και για τους Amiga users. Σύμφωνα με τα επίσημα νέα που μας έρχονται από το εξωτερικό, το Turbo touch 360 έρχεται πρώτο στις πωλήσεις παγκοσμίως. Ο λόγος της τεράστιας εμπορικής επιτυχίας του είναι ο μοναδικός τρόπος που σας παρέχει, για να καθοδηγείτε τα sprites των αγαπημένων παιχνιδιών σας. Το Turbo tuch 360 αποτελείται απο ειδικούς αισθητήρες κατεύθυνσης. Αυτό σημαίνει ότι απλά ένα άγκιγμα άπο εσάς φτάνει να κάνει το joypad, να αντιδράσει αυτόματα. Λίγα λεπτά εξάσκηση, και παιχνίδια όπως Streetfire, και Mortal compat γίνονται πολύ πιο εύκολα, αλλά και πολύ πιο διασκεδαστικά.



ΕΠΙΛΟΓΗ ΗΧΕΙΩΝ

Αν το σετ ηχείων που έχετε δεν καλύπτει τις ακουστικές σας απαιτήσεις, το POWER SOUND 2 είναι ένα απαραίτητο, και φτηνό περιφερειακό για τον PC σας. Τα ηχεία αυτά έχουν ειδικό μαγνητικό κάλυμμα, καθώς και επιλογή bass booster η οποία σας παρέχει υψηλού επιπέδου απόδοση. Τα ηχεία αυτά μπορούν επίσης να λειτουργήσουν με μπαταρίες. Σίγουρα το POWER SOUND 2 είναι μια πρακτική λύση, για την βελτίωση ήχου του PC σας.





NEWS

ΜΕΤΑΦΕΡΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΔΡΑΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΤΗΝ ΤΗΛΕΟΡΑΣΗ

Το περιφερειακό της εικόνας ακούει στο όνομα TVCoder. Πρόκειται γιά μιά μικρή οκτάμπιτι κάρτα που προσαρμόζεται σε όλους τους υπολογιστές PC, και επιτρέπει την μεταφορά εικόνων από το monitor στην τηλεόραση ή στο video.
Η προσαρμογή του είναι εύκολη, το μόνο αρνητικό του TVCoder είναι ότι συνεργάζεται με τηλεοράσεις και video τα οποία έχουν την ανάλογη θύρα να το δεχτούν. Τα τελευταία μοντέλα των τηλεοράσεων και video διαθέτουν την θύρα αυτή, αλλά καλού κακού πριν το αγοράσετε ελέγξτε την συσκευή σας.



ΕΡΓΑΣΤΕΙΤΕ Ή ΠΑΙΞΤΕ ΑΠ'ΤΟ ΚΡΕΒΑΤΙ ΣΑΣ

Μην μου πείτε ότι δεν σας έχει τύχει να πιαστείτε, η να κουραστούν τα μάτια σας μετά απο ώρες δουλειάς, ή παιχνιδιού με τον PC σας;. Μέχρι τώρα η καλύτερη λύση σ' αυτό το πρόβλημα ήταν να ξαπλώσετε στο καναπέ σας, να κοιμηθείτε για δυό ωρίτσες, και να συνεχίσετε αργότερα. Να όμως που το δαιμώνιο των κατασκευαστών του εξωτερικού δίνει μια λύση που σας εξοικονομεί χρόνο, και άνεση. Πρόκειται για το INFRA COMMANDER, ένα τηλεχηριστήριο υπολογιστή!!. Το τηλεχηριστήριο αυτό, συνδεέται μέσω μιας κάρτας με τον υπολογιστή σας, και τα 64 κουμπιά του ανταποκρίνονται σε όλα τα κουμπιά του πληκτρολόγιου, τις κινήσεις του joystick, και τέλος τις κινήσεις του mouse. Ενα έξυπνο περιφερειακό, που όμως αναμένεται να είναι πανάκριβο.



ΔΕΙΤΕ ΤΗΝ ΑΓΑΠΗΜΕΝΗ ΣΑΣ ΤΑΙΝΙΑ ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟΝ PC ΣΑΣ



Τι καλύτερο από το να βλέπετε το Twilight zone στην τηλεόραση, και συγχρόνως να παίζετε με το Dark Seed στον PC σας. Βέβαια κάπου νοιώθετε σαν να παρακολουθείτε αγώνες τέννις, αφού στριφογυρίζετε το κεφάλι σας την μία στο monitor, και την άλλη στον υπολογιστή σας. Αυτά τα προβλήματα αλλά και δεκάδες άλλα έρχετε να σας λύσει το PC TUNER. Πρόκειται γιά μία κάρτα που εύκολα συνδέεται με τον υπολογιστή σας, και με το πάτημα ενός κουμπιού τον μετατρέπει σε μια έγχρωμη τηλεόραση. Εκτός απο αυτό έχετε την δυνατότητα σε ένα από τα window να έχετε το αγαπημένο σας παιχνίδι, και σε ένα άλλο να παρακολουθείτε ταυτόχρονα την αγαπημένη σας σειρά.
Τέλος, η τιμή του περιφερειακού αναμένεται να είναι αρκετά χαμηλή.

SPELL & TIPS.. SUPERMARKET!!!

Το PC GAMES HINTS AND TIPS είναι ένα βιβλίο το οποίο περιέχει λύσεις παιχνιδιών, και hints & tips. Τα παιχνίδια που περιέχει είναι πάνω απο εκατό, αλλά δυστυχώς τα πιο πολλά είναι παμπάλαια. Παρ'όλα αυτά το βιβλίο είναι καλογραμμένο και απόλυτα κατανοητό, άλλωστε τα παλαιά παιχνίδια δεν είναι λόγος για να μειωθεί η ποιότητα ενός βιβλίου.



LAPTOP ΣΥΝΘΕΣΕΙΣ;;

Μερικοί από εσάς ίσως έχουν την τύχη να είναι κάτοχοι των περίφημων μηχανημάτων που ακούν στο όνομα laptop pc. Η τύχη αυτή, καμιά φορά γίνεται ατυχία, αφού όλοι ξέρουμε ότι ο μοναδικός τρόπος γιά να παράγει ήχο το laptop είναι το ατροφικό ηχιάκι που διαθέτει. Ετσι ξεχνάμε την μουσική υπόκρουση στα παιχνίδια, και γενικότερα τον ήχο επιπέδου. Ολα αυτά τα άσχημα πάυουν να υφίστανται με την δημιουργία του περιφερειακού της φωτογραφίας. Το εξάρτημα αυτό είναι μια δεκαεξάμπιτι κάρτα ήχου που συνδεέται στην PCMCIA θύρα του laptop σας!! Τα παιχνίδια που κυκλοφορούν, καθώς και τα μουσικά προγράμματα συνεργάζονται άψογα, αυτό που δεν συνεργάζεται άψογα είναι η τιμή, η οποία αναμένεται να είναι τρείς φορές ακριβότερη απο τις συνηθισμένες κάρτες ήχου που κυκλοφορούν.



ΔΕΛΕΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΗΝ POWERSYSTEM

Η εταιρία Powersystems προσπαθώντας να καλύψει όλους τους τομείς της αγοράς, διαθέτει σε πολύ ανταγωνιστικές τιμές δισκέτες άριστης ποιότητας μάρκας Dion. Οι δισκέτες αυτές κατασκευάζονται σε εργοστάσιο στην Β.Αμερική και υπόσχονται χρόνια ζωής. Επίσης απο την Powersystem μπορείτε να προμηθευτείτε Ram expansions για Amiga 1200, 32 bit με θέση για 68882, δύο θέσεις sim, ρολόι, και επέκταση εως 8mb, μάρκας DKB (εισαγωγής απο Αμερική). Τέλος η Powersystem διαθέτει και πλούσιο software για το AMIGA CD32. Μερικοί τίτλοι παιχνιδιών είναι "MICROCOSM, SEEK AND DESTROY, SUPPER PUTTY, INERNATIONAL KARATE PLUS, SUMMER OLYMPIX, BUBBA AND STIX καθώς και αρκετά άλλα. Για περισσότερες πληροφορίες καλέστε το τηλέφωνο 2011945 ή επισκεφτείτε τη Powersystem στην διεύθυνση Ταύγετου 52



LEOKARDIAN

(A1200/PC/CD32)



Το Stardust που παρουσιάσαμε σε προηγούμενο review μας ήταν από την ίδια εταιρία. Δεν μπορεί θα είχατε ενθουσιαστεί από τα γραφικά ιδίως στα "τούνελ". Το Leokardian είναι το πρώτο τους adventure και μας υποσχέθηκαν ότι θα είναι πλήρες χιούμορ τόσο στους συμβατούς όσο και στην A1200.

Αν είχατε δει την πολύ καλή -αν και παρατραβηγμένη- σειρά Twin Peaks μπορείτε να περιμένετε μια ανάλογη ατμόσφαιρα γι'αυτό το παιχνίδι με ένα σύστημα χειρισμού που στηρίζεται απόλυτα στο mouse, θυμίζοντας το σύστημα που καθιέρωσε αρχικά η Lucas. Στο inventory ο παίκτης μπορεί να συνδιάσει αντικειμενα που έχει μαζέψει και να φτιάξει νέες συσκευές.

Η υπόθεση του παιχνιδιού μας μεταφέρει στο παρόν(!) στην ομώνυμη με το παιχνίδι πόλη. Ο κύριος χαρακτήρας είναι ένα αγόρι ο Benjamin που περνάει εκεί τις διακοπές του με τον θείο του, έναν περίεργο καθηγητή που έχει κατασκευάσει μια χρονομηχανή. Φυσικά συμβαίνει ένα ατύχημα... Ο benjamin δημιουργεί μία τρύπα στον χωροχρόνο απ'όπου εωγήινοι απαγάγουν τον θείο του. ε αυτό το απίστευτο σενάριο στηρίζεται η ξεκαρδιστική περιπέτεια με τον επικό τίτλο.





MEGAMORPH

PC

Εκτός από την έκδοση για συμβατούς το παιχνίδι κάποια στιγμή θα κυκλοφορήσει και για 3DO. Η Psygnosis έχει μπει ξανά γερά στον χώρο των μηχανημάτων που θα κυριαρχήσουν στο μέλλον. Το Megamorph είναι η "συνεχεια" κατά κάποιο τρόπο του Microcosm που περιμένουμε ακόμα από την Psygnosis. Το σενάριο μιλάει για ένα ρομπότ που μπορεί να μεταμορφωθεί σε διάφορα σκάφη παίρνοντας τα bonus που συναντάτε στον δρόμο. Το παιχνίδι ξεκινάει σαν ένα απλό "asteroid shoot'-em up" αλλά στην συνέχεια αλλάζει δραματικά. Υπάρχουν 6 επίπεδα τα οποία περιλαμβάνουν: Αστεροειδείς στο διάστημα, δάσος, νερό, διυλιστήρια, τούννελ και υπονόμους. Τα περισσότερα spri-tes που έχουν χρησιμοποιηθεί δεν σχεδιάστηκαν αλλά με έναν επρίεργο τρόπο ψηφιοπο-ιήθηκαν αφού πρώτα κατασκευάστηκαν σαν πραγματικά μοντέλλα.





Ανάμεσα στα επίπεδα απολαμβάνετε μια από τις πιο εντυπωσιακές σκηνές -στις οποίες μάλλον μας έχει συνηθίσει η Psygnosis- όπου μεταμορφώνεται το σκάφος σας.

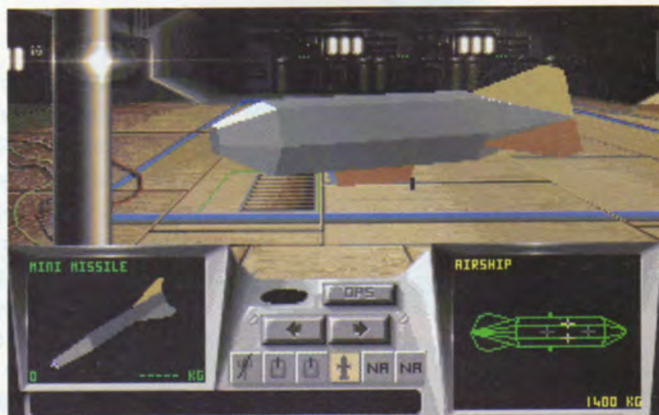
Εκεί που παρεμβαίνει το στοιχείο της στρατηγικής είναι στην χρηση των όπλων σας. Είναι τρομερά καταστροφικά αλλα δεν είναι το ιδιο αποτελεσματικά και απέναντι στους τελικους κακους του καθε επιπέδου. Για παράδειγμα ένας πύραυλος που καταδιώκει ορισμένους κακούς μπορεί να εξουδετερωθεί από μακριά από κάποιους άλλους.

ARMAGEDDON 2

(AMIGA/PC)

Πριν από δύο χρόνια η Psygnosis κυκλοφόρησε το πρώτο μέρος που απέτυχε λόγω gameplay. Αυτή τη φορά οι προγραμματιστές πήραν το μήνυμα και έφτιαξαν ένα παιχνίδι τριπλάσιο σε μέγεθος με 20 αποστολές περισσότερα οχήματα, καλύτερο έλεγχο/χειρισμό και μια πιο πρωτότυπη αίσθηση. Υπάρχει και πρακτική εξάσκηση καθώς και πλήρης ενημέρωση για την αποστολή πριν ξεκινήσετε ώστε να εξοικιωθείτε με τα αεροπλάνα, τα ελικόπτερα, τις μοτοσυκλέτες, τα Χόβερκραφτ, τα τανκ, το καθένα με δικά του χαρακτηριτικά και συμπεριφορά. Οι προγραμματιστές αρέσκονται να ονομάζουν το παιχνίδι shoot'em up αλλα αυτό δενε





ίναι αλήθεια αφού για να γέρετε σε πέρας τις ποστολές σας πρέπει να κατακτήσετε εχθρικά εδάφη, να χτίσετε και να διατηρησετε τα εφόδιά σας και να βάλετε επιστήμονες να δουλεύουν για νέα τεχνολογία. Πρώτα πρέπει να εξοπλίσετε τα 6 οχήματα και αν ανακαλύψετε οτι σας τελείωνουν τα πολεμοφόδια μπορείτε να πάτε στο ανάλογο μενού και να αυξήσετε την παραγωγής του. Ολα αυτά κάνουν το πρόγραμμα μια ισορροπημένη παραγωγή ανάμεσα σε shoot'em up και στρατηγική. Τα γραφικά είναι filled vector αλλά πολύ γρήγορα ακόμα και σε μια κοινή Amiga 500 παρόλο που υπάρχουν πάνω από 1500 αντικείμενα καθ'όλη την διάρκεια του παιχνιδιού αλλά στην A1200 πραγματικά απογειώνεται.

SUBWARS 2050

PC

Οπως αφήνει να φανεί και ο τίτλος του υπάρχουν διάφορα σενάρια όπου πρέπει να νικήσετε τους αντιπάλους σας πάνω και κάτω από την θάλασσα. Στην αρχή θα δείτε ότι το υποβρύχιό σας συμπεριφέρεται σαν αεροπλάνο -ναι, είναι παιχνίδι της Microprose!- γιατί είναι πολύ ευέλικτο. Μην ξεχνάτε όμως ότι βρισκόμαστε στο 2050 και η τεχνολογία κάνει θαύματα. Μερικές αποστολές ενδεικτικά περιλαμβάνουν: να παγιδέψετε τους εχθρούς σας, να συνοδέψετε/υπερασπιστείτε τις δυνάμεις σας που ταξιδεύουν από την μία βάση στην άλλη, να αποφύγετε να σας συλλάβουν τα εχθρικά sonar κλπ. Ολα αυτά γίνονται μέσα σε καταπληκτικό γραφικό περιβάλλον όπου ο ωκεανός απεικονίζεται στην πλήρη δόξα του. Ειδικές τεχνικές gourad shading έχουν χρησιμοποιηθεί για να ενδυναμώσουν το οπτικό αποτέλεσμα. Φυσικά η λεπτομέρια στα γραφικά στους συμβατούς σημαίνει ελάτωση της ταχύτητας και γι'αυτό υπάρχει επιλογή που να μειώνει την λεπτομέρια στην οθόνη. Το μεγαλύτερο μέρος της δράσης το βέλπετε από οπτική πρώτου προσώπου καθώς βρίσκεστε μπροστά από το κόκπιτ χρησιμοποιώντας τα διάφορα οργανα. Φαίνεται πρωτοπορειακό αλλά δεν είναι τόσο καλό όσο το Silent Service 2.









VIRUS ALERT

AMIGA



Η Renegade αντεπιτίθεται και στο τελευταίο της παιχνίδι πρωταγωνιστεί ένα ρομπότ με το όνομα DAVE. Το σενάριο είναι κάπως περιέργο: φαίνεται ότι κάποιος έχει 6 παιχνίδια τα οποία έχουν κολλήσει κάποιον ιό! Κάθε ένα από αυτά τα παιχνίδια αποτελεί και ένα επίπεδο του Virus Alert και μάλιστα διαφορετικού είδους: platform, adventure, αθλητικά, εξομοιωτής, shoot'em up και χαρτιά. Ο Dave κατασκευάστηκε για να είναι αυτό ακριβώς που θέλει ο τίτλος του παιχνιδιού, ένας καταστροφέας ιών. Πρέπει να μπει μέσα στα παιχνίδια, να εντοπίσει και να καταστρέψει τους ιούς. Στο platform επίπεδο πρέπει να ανεβοκατεβαίνετε σκάλες και ράμπες, στο αθλητικό level σας κυνηγούν ποδοσφαιριστές (!), στο shoot'em up πρέπει να πυροβολείτε κυριολεκτικά ό,τι κινείται, στον εξομοιωτή τρέχετε εναντίον τόσων αυτοκινήτων. Οι παγίδες που θα συναντήσετε



στον δρόμο σας είναι δεκάδες αλλά ακόμα περισσότερα είναι τα χρήσιμα bonus (πύραυλοι, όπλα κλπ). Ενα από τα καλύτερα επίπεδα είναι εκείνο που είναι φτιαγμένο σαν ένας λαβύρινθος από κτίρια όπου ο τελικός κακός δεν είναι άλλος από τον King Kong!!! Στα γραφικά έχει χρησιμοποιηθεί 3D τεχνική με σπέσιαλ εφφέ σκίασης που κατασκεύασε η προγραμματιστική ομάδα Grafgold. Υπάρχει και ένα περίεργο αλλά διασκεδαστικό two player mode στο παιχνιδι όπου ο ένας παίκτης κινεί τον Dave στην οθόνη και ο άλλος πυροβολεί γυρίζοντας μόνο το κεφάλι του ρομπότ προς κάθε κατεύθυνση. Κυκλοφορεί μέσα στην Ανοιξη.



RED GHOST

Amiga1200/PC

Η Empire μας έχει έτοιμο για το καλοκαίρι έναν εξομοιωτή στρατιωτικής στρατηγικής με την συνεργασία της προγραμματιστικής ομάδας MAELSTROM. Αν δεν σας λέει τίποτα το όνομα Maelstrom απλά θυμηθείτε τα MidWinter και Flames of Freedom. Το πρόγραμμα αυτό αν και είναι στο ίδιο στυλ με τα δύο προηγούμενα είναι βαθύτερο σε υπόθεση και καλυτερο σε γραφικά. Η οπτική μπορεί αρχικά να μοιάζει με ενα μείγμα από πολύγωνα και 3D γραφικά αλλά προχωράει ένα βήμα παραπέρα χρησιμοποιώντας πολλούς ψευδο-αλγόριθμους ώστε να σχεδιάσουν ένα τοπίο που να πλησιζει κάπως αυτό του Commanche Overkill. Το κεντρικό σημείο του παιχνιδιού κινείται πάνω σε μια ειδική στρατιωτική ομάδα, την Red Ghost, που είχε συσταθεί στην Ρωσία πριν από 80 χρόνια. Επειδή η ομάδα αυτή είναι υπέρ-μυστική υπάρχουν περιορισμένες πηγές υλικού πολέμου στην αρχή. Υπάρχουν 16 χαρακτήρες από δυνάμεις από όλο τον κόσμο που συγκροτούν μια ομάδα που θα τα βάλει με την Red Ghost. Το πρόγραμμα είναι δύσκολο στην αρχή αλλά όποιος είναι εξοικιωμένος με παιχνίδια της Maelstrom θα βρουν έναν στρατηγικό παράδεισο.





DAVID PLEASANTS

ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΤΗΣ COMMODORE ΑΓΓΛΙΑΣ

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Η Commodore έχει περάσει από πολλές αλλαγές τον τελευταίο καιρό τόσο σε επίπεδο hardware όσο και σε προσωπικό. Η μάχη το καλοκαιρι που έρχεται θα είναι ανάμεσα σε όλες τις κύριες μηχανές. Με τις Amiga 1200 και CD 32 να προηγούνται ήδη των ανταγωνιστών τους ήρθα σε επαφή με τον κ. Pleasance για να τον ρωτήσω αν η Commodore θα ήθελε ή θα μπορούσε να πρωταγωνιστήσει. Με τα περισσότερα παρακλάδια της εταιρίας στην Ευρώπη να κλείνουν ή να μην υπάρχουν το τμήμα της Αγγλίας επιβλέπει 26 παρακλάδια στην Ευρώπη. Μερικές περιοχές όπως η Σκανδιναβία αντί να υπάρχει ένα παρακλάδι για κάθε χώρα υπαρχει ένα για όλες. Ενα πρόσφατο στοιχείο που μου δόθηκε πρόσφατα από το περιοδικό Dator σχετικά με τις πωλήσεις για τις Amiga CD 32 είναι 4 με 5 χιλιάδες κομμάτια μόνο για την Σουηδία. Συνήθως πολλαπλασιάζουν αυτούς τους αριθμούς επί 8 για να έχουν μια σχετική σύγκριση με το τί γίνεται στην Αγγλία.

Αφού έριξε μια ματιά στις ερωτήσεις που ακολουθούν ο κ. Plesants πίστευε ότι ήμουν πολύ αρνητικός, αλλά αφού ήμουν ήδη χρήστης του μηχανήματός τους και το είχα αγοράσει ένοιωθα ότι η Commodore έπρεπε να απαντήσει ανοιχτά. Είναι στην κρίση σας αν αυτό έκανε τελικά!!!

Ενα στοιχείο που αξίζει να αναφερθεί είναι ότι η Commodore στην Ευρώπη έχει βγει εντελώς απο την αγορά των συμβατών και έχει ρίξει τις προσπάθειές της αποκλειστικά στην Amiga.

ΣΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΧΩΡΕΣ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΚΑΘΟΝΤΑΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ ΝΑ ΔΟΥΝ ΠΟΣΟ ΚΑΛΑ ΤΟ CD 32 ΘΑ ΠΑΕΙ;

Πιστεύω πως έτσι είναι τα πραγματα στις περισσότερες χώρες. Φανερά το software οδηγεί το hardware. Το ατυχές γεγονός ειναι, ότι δεν έχουν κυκλοφορήσει ακόμα πολλά ποιοτικά παιχνίδια για το CD 32 και το πρώτο που περιμένουμε είναι το Microcosm. Προϊόντα του σωστού τύπου δεν θα δείτε στην αγορά μέχρι ίσως τον Σεπτεμβριο. Και αυτό είναι μάλλον καλό για μας... αφού το CD 32 είναι το μόνο μηχάνημα που παράγεται με τέτοιους ρυθμούς. Το 3DO ήταν μια αποτυχία στις ΗΠΑ. Εμφανίσαμε το CD 32 στο τελευταίο CES και είχαμε ένα σωρό καλές κριτικές από τον τύπο, ένας λόγος γι'αυτό ήταν η απομυθοποίηση του 3DO.

ΜΕΧΡΙ ΣΤΙΓΜΗΣ ΕΧΟΥΝ ΟΙ ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΤΟΥ AMIGA CD 32 ΦΤΑΣΕΙ ΤΙΣ ΠΡΟΣΔΟΚΙΕΣ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΝ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΜΑΣ ΔΩΣΕΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΝΟΥΜΕΡΟ;

Οχι δεν έχουν φτάσει μέχρι στιγμής. Ολόκληρη η αγορά κονσολών, και αυτο το μηχάνημα έχει τοποθετηθεί σαν κονσόλα, είναι σημαντικά κατώτερη από τις προσδοκίες όλων. Η SEGA και η Nintendo μιλάνε για αριθμούς πτώσης μέχρι και 40%. Αν και τα δικά μας συνολικά νούμερα δεν είναι αυτά που περιμέναμε είμαστε ευχαριστημένοι που διαθέτουμε το best selling CD μηχάνημα αφού ξεπεράσαμε σε πωλησεις το SEGA CD και το CD-i της Philips με αρκετά μεγάλη διαφορά. Αν κοιτάξετε τα στατιστικά της Αγγλίας θα δείτε ότι προηγούμαστε κατά 38% των πωλήσεων software που είναι εντυπωσιακό αν σκεφτείς ότι αρχίσαμε να παραδίδουμε μόλις τον περασμένο Οκτώβριο. Κανονικά θα ήμουν σε θέση να σας δώσω ακριβή στοιχεία για το πόσα μηχανήματα πουλήθηκαν αλλά βρισκόμαστε σε σημείο ανασυγκρότησης παγκοσμίως και οι σύμβουλοί μας με ενημέρωσαν οτι δεν είναι προς όφελός μας να δώσουμε αριθμούς. Στην Γαλλία όμως οι ευοίωνες προβλέψεις μας ξεπεράστηκαν. Η Γαλλία ποτε δεν ήταν ισχυρή αγορά για την Commodore αλλά είχαμε επιτυχία στο τέλος του '93 και ακόμα πιο πολύ τον περασμένο Ιανουάριο ειδικά για την 1200 και περιμένουμε οτι έτσι θα πάνε τα πράγματα για ολόκληρο το '94.

ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΤΟ ΑΡΝΗΘΩ ΑΥΤΟ ΑΛΛΑ ΟΙ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΑΓΟΡΑΣΕΙ ΗΔΗ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΝΙΩΘΟΥΝ ΚΑΠΩΣ ΕΓΚΑΤΕΛΕΙΜΕΝΟΙ, ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ ΤΩΝ ΝΕΩΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ. ΠΡΩΤΑ ΑΠ'ΟΛΑ ΠΩΣ ΠΕΙΘΕΤΕ ΤΙΣ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΝΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΖΟΥΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΑΝ ΕΧΕΤΕ ΤΟΝ ΤΕΛΙΚΟ ΛΟΓΟ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΠΡΟΙΟΝ - ΠΟΙΟΤΗΤΑ/ΤΙΜΗ ΚΛΠ. ΣΧΕΔΟΝ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΜΕΧΡΙ

ΣΤΙΓΜΗΣ ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΕΣ ΜΕΤΑΦΟΡΕΣ ΑΠΟ ΤΙΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΑ Ή ΕΧΟΥΝ ΠΡΟΣΤΕΘΕΙ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟΣ ΣΕ ΜΙΚΡΟ ΠΟΣΟΣΤΟ. ΕΤΣΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΕΝΑΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΑΠΟ ΠΟΛΛΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΑΛΛΑ ΔΕΝ ΑΝΤΑΠΟΚΡΙΝΟΝΤΑΙ ΣΤΙΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ. ΟΙ ΕΤΑΙΡΙΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΛΛΗ ΑΠΑΝΤΟΥΝ ΟΤΙ ΕΣΕΙΣ ΤΟΥΣ ΠΙΕΣΑΤΕ ΠΡΟΣ ΑΥΤΗ ΤΗΝ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ!

Μήπως αυτή είναι απλώς η δική σας άποψη!



ΟΧΙ ΕΙΜΑΙ ΚΑΙ ΕΓΩ ΧΡΗΣΤΗΣ/ ΑΓΟΡΑΣΤΗΣ ΤΟΥ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ ΣΑΣ!

Λέτε ότι υπάρχουν πολλοί άνθρωποι εκεί έξω απογοτευμένοι αλλά πώς το ξέρετε αυτό! Τί έρευνα έχετε κάνει; Σχετικά με την ποιότητα του τελικού προϊόντος δεν έχουμε λόγο. Προσπαθούμε από την άλλη όμως να πετύχουμε την παραγωγή προϊόντων με λογικές τιμές. Προτείναμε ότι τα περισσότερα CD παιχνίδια δεν θα έπρεπε να πωλούνται πάνω από 29.99 λίρες (12.000 δρχ περίπου). Είναι μια τιμή περίπου στο 60% της αντίστοιχης των cartridges. Στο θέμα της ποιότητας τώρα βέβαια και πιέσαμε τα πράγματα. Ομως αν από τον Ιούνιο του '93 που παραδώσαμε τα πρώτα μηχανήματα οι εταιρίες περίμεναν περίπου 18 μήνες για κάτι ποιοτικό δεν θα υπήρχαν τίτλοι μέχρι τα Χριστούγεννα του '94. Πιστεύω ότι τώρα θα δούμε παιχνίδια από τον Σεπτέμβριο κιόλας που θα χρησιμοποιούν όλες τις δυνατότητες του μηχανήματος.

ΒΛΕΠΟΝΤΑΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΣΑΝ ΤΟ SEVEN GATES OF JAMBALA ΠΟΥ ΗΤΑΝ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΤΡΙΟ ΟΤΑΝ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΑΝ ΠΡΙΝ 3 ΧΡΟΝΙΑ ΤΩΡΑ ΣΤΟ CD 32 ΕΙΝΑΙ ΑΠΛΑ ΑΠΑΙΣΙΟΙ!

Δεν ελέγχω αυτά που ανακυκλώνονται. Δεν υποστηρίζουμε αυτά τα προϊόντα και όπως και να το κάνουμε είναι απλώς η άποψή σας. Είναι όπως η μουσική μπορεί σε κάποιον να αρέσει και κάποιος άλλος να την σιχαίνεται. Αν υπάρχει ένα παιχνίδι που ήταν καλό πριν από 5 χρόνια δεν υπάρχει λόγος να μην ειναι καλό και σήμερα.

ΕΧΩ ΦΙΛΟΥΣ ΠΟΥ ΔΙΑΘΕΤΟΥΝ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΑΣ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΟΥΣ ΠΟΥ ΔΙΕΥΘΥΝΟΥΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΔΙΚΑΙΟΛΟΓΗΣΟΥΝ ΤΙΣ ΕΝΣΤΑΣΕΙΣ ΜΟΥ.

Πάλι είναι θέμα διαδικασίας. Αν μιλήσεις στους κατασκευαστές παιχνιδιών θα σου πουν ότι για να φτιάξεις ένα παιχνίδι για δισκέτες χρειάζεσαι 9 μήνες αλλά σε CD ο χρόνος διπλασιάζεται. Επρεπε επίσης να κρατήσουμε το μηχάνημα μυστικό για οικονομικούς λόγους. Το παραδώσαμε σε ελάχιστο αριθμό ανθρώπων για να γράψουν για μας. Το αποτέλεσμα αυτης της μυστικότητας ήταν να μην έχουμε πολλούς κατασκευαστές software να γράφουν αμέσως για μας. Αυτό το πρόβλημα εντάθηκε με την δημοσίευση μερικών άσχημων οικονομικών προβλέψεων. Αν εξετάσετε έναν έναν τους κατασκευαστές θα δειτε ότι θα σας πουν πως φτιάχνουν παιχνίδια για όλα τα φορμάτ: 3DO, Jaguar, Saturn κλπ. Αλήθεια είναι πως δεν έχουν αρχίσει ακόμα να σχεδιάζουν παιχνίδια γι'αυτά τα μηχανήματα αν δεν έχουν πληρωθεί ένα σωρό χρήματα. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι τελικά πολλοί κατασκευαστές που είπαν οτι έφτιαχναν παιχνίδια για μας είτε δεν είχαν ξεκινήσει ακόμα ή καθυστέρησαν. Πάντως μέχρι τα Χριστούγεννα είχαμε περισσότερα παιχνίδια στην αγορά για το Amiga CD32 απ'ό,τι η SEGA στο CD της που υπήρχε ήδη εδώ και έναν χρόνο.

ΜΕΡΙΚΟΙ ΠΡΩΙΜΟΙ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΕΣ ΕΧΟΥΝ ΠΕΙ ΟΤΙ ΕΙΧΑΝ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΝΑ ΠΑΡΟΥΝ "KITS" ΑΠΟ ΕΣΑΣ, ΤΙ ΕΧΕΤΕ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΚΑΙ ΜΙΑ ΕΤΑΙΡΙΑ ΠΕΡΙΜΕΝΕΙ ΠΕΡΙΠΟΥ 3 ΜΗΝΕΣ;

Θέλω να πω ότι αυτό είναι ένα από τα πιο παράξενα πράγματα που άκουσα ποτέ. Υπάρχει μια ασάφεια για το αν μερικοί είναι πραγματικοί κατασκευαστές ή όχι. Εχουμε ένα πρόγραμμα υποστήριξης κατασκευαστών που είναι πολύ δυνατό. Είχαμε μέχρι και δικούς μας ανθρώπους να ετοιμάζουν δισκέτες μέχρι τις 12 το βράδυ μόνο και μόνο για να βοηθήσουμε τους κατασκευαστές software. Πιστεύω οτι η υποστήριξή μας δεν έχει όμοιό της. Είχαμε άτομα από την Αμερική που πήγαιναν σε όλους αυτούς τους κατασκευαστές για να τους δώσουν τις συμβουλές των ειδικών. Αυτά τα development kit στα οποία αναφέρεστε δεν είναι τίποτα περισσότερο από μία Amiga με ένα AGA chipset (1200) και έναν SCSI με σκληρό δίσκο με ένα Giga αποθηκευτικό χώρο.

ΠΙΣΤΕΥΕΤΕ ΟΤΙ ΜΠΟΡΕΙ Η COMMODORE ΝΑ ΣΠΡΩΞΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ Ή Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΕΞΑΡΤΑΤΑΙ ΟΧΙ ΤΟΣΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΑΝΤΙΚΤΥΠΟ ΤΟΥ HARDWARE ΑΛΛΑ Η ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΟΥ SOFTWARE;

Δεν είναι μόνο αυτό. Περνάμε μια περίοδο προσαρμογής. Υπάρχουν περίπου πάνω από 50 τίτλοι διαθέσιμοι χωρίς να συμπεριλάβουμε αυτούς του CDTV και υπάρχουν ακόμα πολλοί σε επικείμενη κυκλοφορία. Σε κατασκευή βρίσκονται περισσότεροι των 200 τίτλων, ένας αριθμός που αυξάνεται καθημερινά. Σε σχέση με την αγορά/διαφήμιση είμαστε σχετικά επιθετικοί - τηλεόραση, περιοδικά, αφίσες, αυτά μπορούμε να κάνουμε. Αυτό που είναι πραγματικά εντυπωσιακό είναι ότι η ιδια η SEGA είναι κατασκευαστής παιχνιδιών με εκπληκτικές πηγές προγραμμάτων και το ποσοστό τους στην αγορά των CD είναι μηδαμινό σε σύγκριση με μας. Εμείς δεν κατασκευάζουμε software άρα πείτε μου εσείς ποιός κάνει την καλύτερη δουλειά.

ΑΥΤΟΙ ΠΟΥ ΗΔΗ ΕΧΟΥΝ ΑΠΟΚΤΗΣΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΑΣ "ΦΩΝΑΖΟΥΝ" ΓΙΑ KEYBOARD ΚΑΙ ΟΙ ΧΡΗΣΤΕΣ A1200 ΓΙΑ ΕΝΑ CD DRIVE ΠΟΥ ΑΝ ΔΕΝ ΤΑ ΠΑΡΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΛΟΣ ΘΑ ΧΑΣΟΥΝ ΤΗΝ ΠΙΣΤΗ ΤΟΥΣ ΣΤΗΝ COMMODORE.

Εψαξα το θέμα και πρέπει να πω οτι η A1200 είχε κάποια μικροπροβλήματα τεχνικής άποψης σε σχέση με τα περιφερειακά της. Το CD 32 έχει ένα επανασχεδιασμένο PCB που δεν είναι το ίδιο με της 1200. Για να μην μπω σε λεπτομέρειες μπορώ να πω ότι το CD ROM drive της 1200 δεν μπορεί να επιτρέψει την εμφάνιση ενός FMV συστήματος προς το παρόν. Και επειδή δεν υπάρχει αυτή η δυνατότητα δεν υπάρχει νόημα για κυκλοφορία ενός τέτοιου CD από εμπορικής άποψης. Αυτό που ελπίζουμε είναι οτι κάποιος θα καταφέρει να συνδέσει το CD 32 όπως είναι πάνω στην 1200.



ΜΕ ΕΝΑ CD ΓΙΑ ΤΗΝ 1200 ΘΑ ΕΧΟΥΜΕ ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΤΑ ΔΥΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ;

Το τελικό πρόβλημα είναι το κόστος ενός εξωτερικού CD ROM που δεν θα είναι πολύ μικρότερο από αυτό του τελειωμένου προϊόντος (του CD32 δηλαδή) Αν ακόμα δεν υποστηρίζει FMV τότε καλυτερα να αγοράσει κανείς το CD32. Η δική μου συμβολή είναι να αγοράσει κάποιος ένα CD32 και να το ευχαριστηθεί γι'αυτό που είναι και να περιμένει για την σύνδεση με την 1200 που αναμένεται από στιγμή σε στιγμή και με μικρό κόστος. Σε ο,τι αφορά το keyboard η μόνη περίσκεψη είναι ότι παρόλο που το περιφερειακό έχει σχεδιαστεί ήδη προσέξαμε να μην χαλάσουμε την αγορά της 1200 που πάει καλά. Παρά ταύτα θα είμαστε έτοιμοι να το κυκλοφορήσουμε τον Σεπτέμβριο.

ΑΝ ΥΠΑΡΧΕΙ ΚΑΠΟΙΟ ΑΔΥΝΑΜΟ ΣΗΜΕΙΟ ΣΤΟ CD32 ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΗ ΤΟΥ ΔΥΝΑΜΗ - ΞΕΡΕΤΕ ΓΙΑΤΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΘΗΚΕ Ο 68EC020 ΑΝΤΙ ΤΟΥ 68020 ΜΕ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ; ΠΟΙΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ ΘΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΤΟ ΜΕΛΛΟΝ; ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΣΥΜΒΑΤΟ ΜΕ ΑΛΛΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΜΕ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΚΛΠ;

Ηταν θέμα κόστους...

ΝΑΙ ΑΛΛΑ ΜΙΛΑΤΕ ΓΙΑ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΤΟΥ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΜΕ ΜΟΝΟ ΜΕΡΙΚΑ ΔΟΛΛΑΡΙΑ! ΜΕ ΤΟΝ 68020 ΘΑ ΜΠΟΡΟΥΣΑΤΕ ΝΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΒΕΤΕ ΚΑΙ ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΟΠΩΣ ΤΟ DOOM ΑΛΛΑ ΤΩΡΑ ΑΥΤΟΠΕΡΙΟΡΙΣΤΗΚΑΤΕ!!!

Αυτό δεν αληθεύει. Απλά δεν είναι σωστό. Δεν ξέρω από πού πήρατε τις πληροφορίες σας...

ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ! ΕΙΝΑΙ ΓΕΓΟΝΟΣ ΟΤΙ ΤΟ DOOM ΣΤΟ CD32 ΘΑ ΗΤΑΝ ΠΕΡΙΠΟΥ 10 ΦΟΡΕΣ ΠΙΟ ΑΡΓΟ, ΜΕ ΕΝΑΝ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΟ ΣΥΝΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ ΤΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΝΤΑΝ ΠΟΛΥ ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ!

Το CD32 έχει ένα Chunky to Planar convertor chip πράγμα που σημαίνει ότι μπορεί να διαχειριστεί τα pixels με τον ιδιο τρόπο που τα διαχειρίζεται ένα PC. Ετσι όλα τα γραφικά που εμφανίζονται σε PC μπορούν να μετατραπούν κατευθειαν. Αρα δεν υπάρχει τρόπος να μου πείτε ότι δεν τρέχει το ίδιο καλά όσο και σε ένα PC! Αυτά που λέτε δεν είναι αλήθεια.

ΑΛΛΑ ΠΑΛΙ ΘΑ ΕΙΝΑΙ ΑΡΓΟ ΚΑΙ ΤΟ PC ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΕΙ 4 MBYTES ΜΝΗΜΗΣ!

Ναι αλλά ένα PC είναι ένα πολύ ακριβό μηχάνημα. Η τιμή κόστους ενός 68020 chip μπορεί να μην είναι μεγάλη αλλά μόλις συνδιαστεί με αυτήν του μηχανήματος την ανεβάζει δραματικά. Ενα άλλο στοιχείο που δεν λάβατε καθόλου υπόψη σας ειναι οτι το CD 32 έχει ένα διπλοχρονιζόμενο CD drive και με 300 Kbytes το δευτερόλεπτο μπορει να ξεπεράσει κάθε παλιό συμβατό σε επίπεδο γραφικών. Η μεταφορά δεδομένων είναι αλάνθαστη και συνεχής.

ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΜΑΣΤΕ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟ ΘΕΤΙΚΟΙ ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΚΑΛΑ ΠΡΑΓΜΑΤΑ ΠΟΥ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕΣΑ ΣΤΟ '94. ΘΑ ΣΠΟΝΣΟΝΑΡΕΤΕ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΚΑΙ ΠΟΤΕ ΘΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΗΣΕΙ ΤΟ REVEL ASSAULT ΚΑΙ ΤΟ AKIRA;

Για το Rebel Assault δεν γνωρίζω τίποτα. Για το Akira συζητάμε αυτή την στιγμή με την ICE και πρέπει να περιμένουμε. Πιστεύουμε ότι αυτό μπορεί να ειναι ένα πολύ δυνατό προϊόν αλλά δεν δεσμευόμαστε κιόλας. Πολύς κόσμος μιλάει για το Microcosm. Είναι τόσο δυνατό, είναι αυτό που θέλει ο κόσμος; Πιστεύω πως ναι αλλά αυτή ειναι μόνο η προσωπική μου άποψη.

Ενας λόγος για τον οποίο το Microcosm άργησε τόσο πολύ να γίνει πραγματικότητα ήταν ότι πρόσθεταν συνεχώς gameplay πάνω του. Για να είμαστε ειλικρινείς οι προγραμματιστές ψεύδονται για τις τελικές ημερομηνίες. Ισως πάλι δεν λένε ψέματα αλλά είναι υπεραισιόδοξοι και λένε πράγματα που ο κόσμος θέλει να ακούει.

NIKAIA COMPUTERS

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ ΜΕ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΑ

SERVICE H/Y
ΑΝΟΙΧΤΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΠΟΓΕΥΜΑΤΑ

N.C.C.
386SX/40 1Mb 112000
386 DX /40 1Mb....124000
486DX/40 4Mb 2LOCAL....245000
486DX/50 4Mb 2LOCAL....274000
486DX2/66 4Mb 2LOCAL....305000
VGA MONO card 1024 x 768 1fd 31/2 Keyboard 101
2 serial 1 parallel 1 Game port Πολλά Games δώρο

DATA CARRIER
386SX/33 115000
386DX/40 130000
486DX/33 270000
486DX/50 330000
SVGA MONO card 1024x768 1fd 5 1/4
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ICE XQ SERIES
386SX/40 2Mb 129000
386 DX /40 4Mb....169000
486DX/40 4Mb 2LOCAL....249000
486DX/50 4Mb 2LOCAL....278000
486DX2/66 4Mb 2LOCAL....309000
SVGA CARD 1MB TRUE COLOR 1FD 3 1/2
DR DOS 6.0
keyboard 101 2 serial 1 parallel 1 game port mouse
ΠΟΛΛΑ GAMES ΔΩΡΟ

ΓΙΑ SVGA HANTAREX SE LOW RAD +54000
FD 5 1/4 ....+14000

PRINTERS
CITIZEN - EPSON - PANASONIC - STAR

UPGRADE
ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΓΙΑ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΛΕΠΤΟΜΕΡΕΙΕΣ

CD ROM
CD PANASONIC DOUBLE SPEED 69500
CD MITSUMI ME CONTROLLER 49000
ΔΙΣΚΟΙ CD ....ΑΠΟ 6000

NEO - GEO 109000

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ

ATARI
FALCON 0.30....CALL

AMIGA
A-500 ....CALL
A-500 + ...CALL
A-600 ....CALL
A-1200 106000
A-2000 130000
A-4000 ....CALL
CD 32....106000
CDTV COMMODORE 94000
MONITOR 1084S 65000
PHILIPS 88325 60000
FD 31/2 19000
EXP.MEMORY 512KB 9900

HARD DISKS
HD 80MB 45000
HD 120MB 55000
HD 170MB 62000
HD 260MB 72000
HD 340MB 89000

CO PROSESSOR
287 ....CALL
387-SX25 ....CALL
387-DX40 14000

MUSIC CARD
SOUNDBLASTER 2 28000
SOUND MACHINE & ΗΧΕΙΑ 27000
SOUNDBLASTER PRO
(STANDARD-BASIC) 42000
M.M. UPGRADE KIT
CD.ROM.S.B.PRO 7 DISK 159000
SOUND BOOMER 14900

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΩΝ ΣΕ ΤΙΜΕΣ ΕΚΠΛΗΞΗ!!

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΟΙ Η/Υ ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΙ SERVICE *

A-500	49000	ΔΙΑΦΟΡΑ PC ΑΠΟ	30000	ATARI 1040 STE	70000
A-600	50000	286-386	CALL	ATARI SM 125	25000
A-2000	95000	DRIVE AMIGA-ATARI	15000	GAME BOY	13000
6128 GREEN	20000	ΜΝΗΜΗ AMIGA 512K	6000	ATARI LYNX	24000
6128 COLOR	40000	CATRIDGE ΑΠΟ	3500	ATARI SC 124 COLOR	55000
EURO PC 1	30000	ATARI 520 STFM	45000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STFM ΣΕ 2MB	35000
1512/1640 ΑΠΟ	35000	ATARI 520 STE	55000	ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΑΠΟ 520STE ΣΕ 2MB	18500
HYUNDAI 16V	45000	ATARI 1040 STFM	65000		

* ΤΙΜΕΣ ΜΕ ΦΠΑ

GAMES PC - ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ - 700 ΤΙΤΛΟΙ CDROM

ΕΚΠΤΩΣΗ ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ PC 15%

Π.ΡΑΛΛΗ 170 ΝΙΚΑΙΑ ΤΚ. 184 53
ΤΗΛ. 4951816 4965511
FAX. 4951816

Ο Θειος Τακης
ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΕΙ



το πρωτο προγραμμα της συναρπαστικης σειρας "Η εξελιξη της Ζωης"

Η ΖΩΗ ΠΡΙΝ ΤΟΝ ΑΝΘΡΩΠΟ

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΤΟΥ **ΚΩΣΤΑ ΜΑΝΟΥ**

Πριν από κανά μήνα περίπου είχαμε την τύχη να έχουμε στα χέρια μας ένα από τα ελάχιστα εκπαιδευτικά προγράμματα που περνούν το μέτριο και ειδικά κατασκευασμένο για PC. Και η τυχη αυτή είναι διπλή αφού το πρόγραμμα είναι ελληνικό! Μπορεί ο προγραμματισμός να μην είναι τέλειος όμως έχει συνδιάσει τις πληροφορίες που χρειάζεται κάποιος με εικόνα και μερικές φορές ακόμα και κίνηση πράγμα που στο PC δεν είναι και εύκολη υπόθεση.

Βέβαια για να τρέξετε το παιχνίδι αυτό πρέπει να έχετε οπωσδήποτε σκληρό δίσκο. Ερχεται σε δύο δισκέτες 1.44 και το install είναι μια απλή υπόθεση αν διαθέτετε μερικά Mbytes χώρου ελεύθερα στον σκληρό σας.

Το πρόγραμμα χωρίζεται σε τρία τμήματα: Την ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ που είναι το κύριο τμήμα του προγράμματος και ξεκινάτε την ιστορία της Γης κυριολεκτικα από το μηδέν, τις ΑΣΚΗΣΕΙΣ όπου το πρόγραμμα σας κάνει ερωτήσεις για θέματα που αναφέρονταν μέσα στο πρόγραμμα αλλά και σε θέματα που δεν υπάρχουν σ' αυτό ωστε να σας αναγκάσει να ψάξετε και σε άλλες πηγές. Είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να μάθεις και να επαληθευσεις ό,τι έμαθες. Τέλος υπάρχει και η επιλογή ΒΟΗΘΕΙΑ όπου παίρνεις πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο χρησιμοποιούνται τα διάφορα μενού σαν ένα ηλεκτρονικό manual.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Η γνώση είναι πάντοτε γνώση είτε την παίρνεις με ένα ξερό κείμενο από ένα βιβλίο είτε από έναν υπολογιστή. Ομως σε αυτό το πρόγραμμα και με την προϋπόθεση οτι έχετε VGA βλέπετε τα διάφορα όντα και τις καταστάσεις στις οποίες έζησαν έστω και με μία εικόνα. Μερικές φορές υπάρχει και κίνηση - δεν είναι ακριβώς animation αλλά εναλλαγή εικόνων- που είναι εντυπωσιακή για τα επίπεδα τουλάχιστον των ελληνικών προγραμμάτων. Μερικά από τα θέματα τα οποία καλύπτονται αναλυτικά είναι:

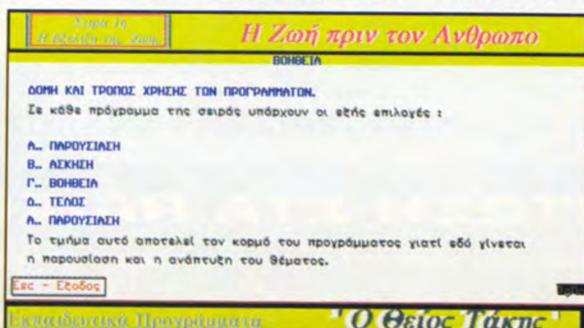
ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΖΩΗΣ
ΑΠΟ ΤΑ ΨΑΡΙΑ ΣΤΑ ΘΗΛΑΣΤΙΚΑ
Η ΕΠΟΧΗ ΤΩΝ ΘΗΛΑΣΤΙΚΩΝ
ΟΙ ΠΗΓΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ
Η ΓΕΩΛΟΓΙΚΗ ΚΛΙΜΑΚΑ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ,

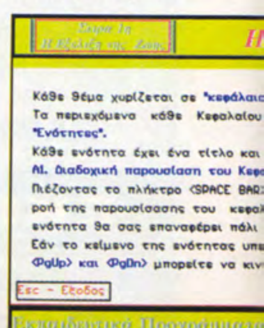
τίτλοι που αναλύονται ύστερα σε περισσότερα θέματα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Το πρόγραμμα σε μερικές στιγμές εντυπωσιάζει. Οι τίτλοι του όταν επιλέγετε να δείτε κάποιο θέμα ακούγονται μέσα από το μεγαφωνάκι του PC με απόλυτα τέλεια ψηφιοποιημένη γυναικεία φωνή αλλά δυστυχώς δεν υπάρχει μουσική ούτε εκμεταλλεύεται κάποια κάρτα ήχου ούτε ακόμα την Ad







Lib. Ομως ειναι πολύ γρήγορο οταν αλλάζετε κάποιο εντολή και τα περισσότερα θέματα χρησιμοποιούν 256 χρώματα αν και υπάρχουν οθόνες με 16 και την κανονική ανάλυση της κάρτας σας. Δεν χρησιμοποιεί mouse αλλά μόνο κίνηση πάνω στα μενού με τους κέρσορες και αυτό τελικά είναι πολύ βολικό με τον τρόπο που είναι δομημένο.

ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΥΝΑΜΗ

Αν και ελληνική παραγωγή δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από ξένες παραγωγές. Θυμάστε το Space Discovery που είχαμε παρουσιάσει πριν από μερικά τεύχη και ερχόταν απο την Αμερική. Το ελληνικό πρόγραμμα που παρουσιάζουμε εδώ είναι στα ίδια επίπεδα αν οχι καλύτερο. Είναι ένα πρόγραμμα που με τον τρόπο που ειναι κατασκευασμένο δεν χρειάζεται πολλές επεξηγήσεις και manual να το συνοδεύουν αφού οποιοδήποτε παιδάκι που ξέρει να διαβάζει μπορεί να το χρησιμοποιήσει πολύ απλά. Δεν λέμε ότι αποτελεί ολόκληρη εγκυκλοπαίδεια αλλά για τον τομέα με τον οποίο ασχολείται καλύπτει πολλά θέματα όχι μόνο για τους μικρους αλλά και για τους μεγαλους που έχουν κάποια κενά.

Το πρόγραμμα είναι κατασκεύασμα της OPTIMUM, Λένορμαν 192 Αθήνα τηλ. 5147322-5147923 οι οποίοι συνεχίζουν την θαυμάσια δουλειά τους και με ακόμα δύο επεισόδια που θα παρουσιάσουμε στα επόμενα τεύχη μας.



DEMO

ΤΟΥ **Α. GORE. ΚΟΤΖΙΑ**

Σίγουρα κάποιοι απο εσάς πολλές φορές κουράζεστε απο την πολλή δουλειά, ή από το πολύ gaming. Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ όταν κουράζομαι, φορτώνω αμέσως στην Amiga μου, μερικά απο τα πανέμορφα Demos που κυκλοφορούν στην "παράνομη" αγορά. Τα Demos είναι για προγράμματα τα οποία επιτρέπεται απο το νόμο η αντιγραφή τους. Φορτώνοντας κάποιο απο αυτά τα Demos, μπορείτε να ακούσετε τρομερά μουσικά κομμάτια, σε συνδιασμό με υπέροχα και εντυπωσιακά γραφικά, και όλα αυτά με φανταστικό Animation. Οπως καταλαβαίνετε τα προγράμματα αυτά, εκμεταλλεύονται όσο δυνατόν γίνεται τις δυνατότητες της Amiga σας, και εκτός απο τους διάφορους users, χρησιμοποιούνται και σε καταστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών έτσι ώστε να δελεάσουν τον μελλοντικό αγοραστή της Amiga. Αν μέχρι τώρα δεν τα έχετε συναντήσει, σας συνιστώ να αρχίσετε το ψάξιμο. Ας βοηθήσουμε στην αναζήτησή σας, αναλύοντας μερικά απο τα Demos που κυκλοφορούν.

STATE OF THE ART

Φοβερό το STATE OF THE ART. Απ' την στιγμή που το τοποθετήσετε στο Drive σας, αρχίζει μια χαώδης επίθεση απο χωρευτικά κομμάτια, σε συνδιασμό με καλίγραμμες γυναικείες φιγούρες που χορεύουν και πηδάνε (στον αέρα). Ολα αυτά τα πλαισιώνουν και διάφορα άλλα κινούμενα αντικείμενα τα οποία κατά καιρούς εμφανίζονται. Το State of the art αποτελεί μια πολύ καλή επιλογή, αλλά και αρκετά αισθησιακή!!. Λοιπόν τι περιμένετε, αγοράστε το, κλείστε την πόρτα του δωματίου σας και let the beat control your body!

DESERT DREAM

Οντως σαν όνειρο θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε το Desert Dream. Μεγάλο σε διάρκεια, ρυθμικότατο, και εντυπωσιακό. Ξεκινάει δείχνοντας ένα περιστατικό στις πυραμίδες της Αιγύπτου με διαστημόπλοια!



Μετά το Desert Dream συνεχίζει με την προβολή απροσδιόριστων σχημάτων χρησιμοποιώντας τέλειο Animation και δεκάδες χρώματα. Vectors, στατικές εικόνες, αλλά και άλλα πολλά συντελούν στην οπτική ικανοποίηση του χρήστη. Η μουσική είναι και αυτή υπέροχη, εναλλασσόμενη ρυθμοί κάνουν το demo την μιά στιγμή ατμοσφαιρικό, και την άλλη χορευτικό. Η μουσική και τα εφφέ είναι απόλυτα εναρμονισμένα με τα γραφικά και την κίνηση. Δεν θα απορούσαμε αν βλέπαμε το Demo αυτό στο MTV ως VIDEO CLIP.

MAYDAY

Το γνωστό Techno κομμάτι MAYDAY έχει άμεση σχέση με το demo αυτό, αφού το soundtrack του Demo είναι το ίδιο με του τραγουδιού. Αν και η μουσική είναι πολύ καλή, τα γραφικά του demo είναι μέτρια, και μόνο μερικές φορές μας εντυπωσιάζουν. Αυτά που προβάλλονται στο Demo είναι οι δημιουργοί του MAYDAY, ALTERN 8, διάφοροι τύποι που κάνουν άλματα, και τέλος διάφορες digitized εικόνες με animation. Το MAYDAY είναι ό,τι πρέπει για τους οπαδούς της TECHNO μουσικής, για τους άλλους δεν διαθέτει κάτι εντυπωσιακό.

MAD MAN'S RETURN

Το MAD MAN'S RETURN πρόκειται για ένα μουσικό Demo το οποίο δεν μας προσφέρει την πολυτέλεια γραφικών αναπαραστάσεων. Και ενώ λογικά θα περιμένατε άψογο ήχο, και υπέροχες μελωδίες, το Mad Man's Return θα μας απογοητεύσει και σε αυτόν τον τομέα. Τα κομμάτι που ακούγεται είναι ένα εφτάλεπτο Remix από γνωστά και άγνωστα κομμάτια. Φτωχό sampling, και χαμηλή ποιότητα ήχου είναι με λίγα λόγια τα στοιχεία του Demo.



Εμείς πιστεύουμε ότι με λίγη εξάσκηση, και χρησιμοποιώντας το Protracker μπορείτε και εσείς να φτιάξετε μουσικά

lition

κομμάτια πολύ καλύτερα από το Mad Man's Return. Παρ' όλα αυτά αν σας το χαρίσουν, μην διστάσετε!

MINER'S GIRLS III

Από τον τίτλο και μόνο, αρκετές τολμηρές υποψίες μας έρχονται στο μυαλό. Οι υποψίες αυτές επαληθεύονται αμέσως μετά το πέρασμα μερικών δευτερολέπτων από τη στιγμή που θα τοποθετήσετε το Miners Girls στο Drive. Ομορφες καλονές, μας επιδεικνύουν τα χαρίσματα τους. Μια μονότονη μουσική, αλλά και συγχρόνως πολύ διασκεδαστική πλαισιώνει το Show. Οι εικόνες ειναι αρκετές, και



αν τις δείτε από απόσταση θα νομίζετε ότι βλέπετε Video. Οπως καταλαβαίνετε μιλάμε για στατικές Digitized εικόνες υψηλού επιπέδου. Αν και λίγο ακατάλληλο γιά ανηλίκους το Miners Girls, σας στο συνιστούμε ανεπιφύλακτα.

9 FINGERS

Να και ένα Demo το οποίο χρησιμοποιεί Digitized εικόνες με Animation. Απ' τη στιγμή που το 9 Fingers ξεκινήσει, ο χρήστης δέχεται έναν καταιγισμό απο animated digitized εικόνες, σε συνδυασμό



με hard core techno μουσική. Αν και ασπρόμαυρα, τα γραφικά του demo είναι τέλεια. Αυτό οφείλεται πιο πολύ στο εξίσου τέλειο Animation. Γενικότερα, το 9 Fingers είναι στο στυλ του επίσης πολύ καλού State Of The Art. Η μουσική και τα γραφικά είναι παρόμοια. Το μόνο που αλλάζει είναι η διάρκεια των Demo, αφού το 9 Fingers είναι μικρότερο απο το State Of The Art. Ο λόγος για αυτό το γεγονός είναι ότι το 9 Fingers αποτελείται από digitized χαρακτήρες, ενώ το State Of The Art από σχεδιασμένους. Κλείνοντας την κριτική μου για το Demo, θέλω να σας διαβεβαιώσω ότι και ο πιό πορωμένος PC user όταν δει το 9 Fingers, θα τρέξει να μάθει τιμές για να αγοράσει Amiga.

STATIC CHAOS

Ενα γενικό χάος προδίδει ο τίτλος του Demo. Παρ'όλα αυτά το Static Chaos είναι ένα ήπιο Demo, το οποίο μας προβάλλει έγχρωμα γραφικά σε απλούς αλλά πρωτότυπους σχεδιασμούς. Μια όμορφη μουσική ακούγεται, ενώ συχνά εναλλάσονται οι ρυθμοί. Το όμορφο συνολάκι του Demo, το συμπληρώνει το menu επιλογών που εμφανίζεται μετά το τέλος του μεγάλου σε διάρκεια Static Chaos. Το menu αυτό, πρόκειται γιά ένα σύνολο μουσικών κομματιών τα οποία με το mouse διαλέγετε και ακούτε. Το Static Chaos είναι ένα ολοκληρωμένο και πρωτότυπο Demo.

ARTE SANITY

Φανταστικό, υπέροχο, ατελείωτο, πρωτότυπο, εντυπωσιακό, και θαυμάσιο είναι το Arte Sanity. Η ποιότητα του ήχου κινείται σε ανέκφραστα επίπεδα. Ακούγονται jazz-rock συνθέσεις πολυπλοκότατες και εναλλασσόμενες. Τα γραφικά, άλλα κινούμενα, και άλλα στατικά, είναι συγκλονιστικά. Ο συνδυασμός γραφικών και μουσικής είναι αρμονικότατος, και δεν αφήνει το βλέμμα σας να αλλάξει κατεύθυνση. Δεν χρειάζεται να πούμε άλλα λόγια για αυτό το αριστούργημα, το μόνο που πρέπει να σας τονίσουμε είναι ότι το ARTE SANITY είναι μια απαραίτητη μονάδα στην δισκεττοθήκη σας.

ELFMANIA

Αν και αποτελείται απο καλά στοιχεία, το Elfmania καταλήγει να είναι ένα Demo το οποίο κινείται στα επίπεδα της μετριότητας. Digitized εικόνες με Animation, που όμως επαναλαμβάνονται. Το σκηνικό αποτελείται απο έναν τύπο που βλέπουμε απο πίσω ο οποίος περπατάει μέσα στην πόλη και στους δρόμους. Στην οθόνη παρεμβάλλουν μηνύματα απο την προγραμματιστική ομάδα του Elfmania. Ολα αυτά τα συνοδεύει σκληροπυρηνική Techno μουσική. ("αμάν πιά, χάθηκε λίγο Death Metal;!") Τέλος, το τέλος έρχεται πολύ γρήγορα, αφού το Elfmania είναι πολύ μικρό σε διάρκεια.





HOUSE	ID SOFTWARE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**



DOOM



Θυμόσαστε άραγε πριν από λίγο καιρό, πέρυσι συγκεκριμένα, το θόρυβο που είχε δημιουργηθεί γύρω από ένα shareware παιχνίδι; Και συγκεκριμένα αναφέρομαι στο πολύ καλό και άκρως πρωτοποριακό Wolfenstein 3D. Ηταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια με πραγματικό τρισδιάστατο περιβάλλον και σίγουρα το καλύτερο shareware game που κυκλοφόρησε ποτέ. Και αυτό τόσο λόγω της εκπληκτικής τεχνικής του υπόστασης όσο και λόγω του φοβερά εθιστικού και γρήγορου, ακόμα και σε 386, gameplay του. Περιττό να σας πω ότι το πρώτο από τα έξι επεισόδια του παιχνιδιού, η demo έκδοση του, εμφανιζόταν σε ολοένα και περισσότερους σκληρούς δίσκους στη σχολή που φοιτώ ενώ ταυτόχρονα η Pascal και η DBase πέρασαν σε δεύτερη μοίρα (ντροπή!). Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα και με το Doom, τον πραγματικό "διάδοχο" του Wolfenstein 3D, όχι τόσο θεματικά όσο τεχνικά. Ουσιαστικά πρόκειται για εξέλιξη του προαναφερθέντος παιχνιδιού στον τεχνικό τομέα ενώ το σενάριο είναι σαφώς βελτιωμένο. Φυσικά και οι απαιτήσεις του παιχνιδιού είναι αυξημένες αφού τα 4 Mbytes RAM που απαιτεί είναι ουκ ολίγα ενώ και τα 11 Mbytes που καταλαμβάνει στο σκληρό δίσκο είναι ... πολλά; Οχι για εμένα (χε, χε) αλλά τέλος πάντων. Αυτά λοιπόν για το ιστορικό υπόβαθρο του Doom το οποίο πρωτοεμφανίστηκε σαν demo, μόνο το

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Δείτε καμμιά δεκαριά φορές τα Aliens και το Predator και ετοιμαστείτε για μια πραγματικά φοβερή εμπειρία. Αν θέλετε παίξτε και το Wolfenstein 3D έτσι για να δείτε τη διαφορά.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα εκπληκτικά εθιστικό κράμα πολλών διαφορετικών στοιχείων. Αψογο τεχνικά, με υπέροχο gameplay αλλά και ευφυές σενάριο. Πιστεύω ότι θα ικανοποιήσει και τους πιο απαιτητικούς παίκτες. Σίγουρα ανήκει στο είδος των παιχνιδιών τα οποία πρέπει να έχει οπωσδήποτε ένας σωστός game player, είναι ένα από τα παιχνίδια για τα οποία αξίζει να έχει κάποιος στη διάθεση του 4Mbytes RAM και ένα γρήγορο μηχάνημα. Σίγουρη η επιτυχία του, ελπίζω να υπάρξουν και άλλες προσπάθειες μικρών εταιριών που να φτάσουν σε τέτοια επίπεδα. Αρνητικό σημείο η φοβερή του δυσκολία από κάποιο σημείο και μετά.



πρώτο επεισόδιο, αλλά ευτυχώς στα χέρια μου έφτασε η ολοκληρωμένη έκδοση. Και τι έκδοση! Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το ασθενές σημείο του Wolfenstein 3D. Εντάξει δε λέω, καλός ο αντι-ναζισμός αλλά εγώ προσωπικά πρώτη φορά βλέπω το Χίτλερ σαν Cyborg. Γενικά το σενάριο του πρώτου παιχνιδιού έπασχε αισθητά. Αλλά στο Doom τα πράγματα είναι πολύ διαφορετικά (ευτυχώς). Εδώ αναλαμβάνετε το ρόλο κάποιου τολμηρού διαστημικού πεζοναύτη, ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων, ο οποίος κρίνεται ως ο μόνος ικανός να εξιχνιάσει τη διακοπή επικοινωνίας με τη διαστημική βάση στο φεγγάρι Demos. Σαν πολύ Aliens δε θυμίζει; Ω ναι! Παρακάτω θα δείτε ότι κάνω αρκετές αναφορές στην εν λόγω ταινία όχι μόνο επειδή μου αρέσει ιδιαιτέρως αλλά και γιατί το παιχνίδι μοιάζει αρκετά και αυτό σίγουρα ανήκει στα πλεονεκτήματα του! Ας δούμε όμως το κάθε ένα από τα τρία επεισόδια του παιχνιδιού ξεχωριστά. Ξεκινάτε στο "Knee deep in the Dead". Πολύ επικός ο τίτλος, "Χωμένοι στους νεκρούς ως το γόνατο" σημαίνει, και πρέπει να εξερευνήσετε τα "εξώτερα" κτίρια της βάσης προσπαθώντας να ανακαλύψετε τους λόγους της εκτροπής του φεγγαριού από την τροχιά του και της νέκρωσης της βάσης.



Κατόπιν περνάτε στο δεύτερο επεισόδιο με τον τίτλο "The shores of Hell", όπερ σημαίνει "Οι ακτές της κολάσεως" (αμάν τι πάθαμε!), όπου και προχωράτε στην εξερεύνηση των ενδότερων της βάσης και σιγά σιγά όλο και περισσότερα κομμάτια του πάζλ μπαίνουν στη θέση τους. Καταλήγετε στο επεισόδιο με τον τίτλο "Inferno" που σημαίνει "Κόλασις" και όπως καταλαβαίνετε βρισκόσαστε στο στόμα του λύκου, στην κόλαση αυτοπροσώπως. Ζόρικα τα πράγματα. Μέχρι αυτό το σημείο έχετε καταλάβει πλέον το μέγεθος της "συνομωσίας" αλλά είναι πλέον πολύ αργά για να κάνετε πίσω ...

Αυτό είναι σε γενικές γραμμές το σενάριο του Doom. Πρέπει να ομολογήσω







MEGA REVIEW





ότι στέκει πάρα πολύ καλά αλλά τα ωραία είναι αλλού ...

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ουάου! Τι να πρωτοαναφέρει κανείς; Ας αρχίσω με τα sprites των αντιπάλων σας. Οπως και σε όλα τα παρόμοιας τεχνικής παιχνίδια, Wolfenstein 3D, ShadowCaster, Ultima Undeworld I & II και όλα τα συναφή, τα sprites είναι πολύ όμορφα από μακριά αλλά όσο πλησιάζουν γίνονται όλο και περισσότερο pixelοποιημένα (λέξη και αυτή) αλλά η ταχύτητα με την οποία έρχονται κατά επάνω σας είναι τόσο μεγάλη που δεν θα σας μείνει χρόνος για να προσέξετε λεπτομέρειες, απλά θα προσπαθείτε να επιβιώσετε! Οι χρωματικοί διαχωρισμοί είναι σαφέστατοι ενώ η κίνηση όπως προανέφερα είναι καταπληκτική, τόσο σε ταχύτητα όσο σε ομαλότητα (τουλάχιστον στον 486). Αν κάπου πρέπει να σταθώ ιδιαιτέρως είναι τα backgrounds. ΥΠΕΡΟΧΑ! Η λεπτομέρεια που τα χαρακτηρίζει πραγματικά φοβερή. Από τις κονσόλες των ηλεκτρονικών υπολογιστών και τερματικών στα δύο πρώτα επεισόδια εως τους τοίχους των κάστρων και την ίδια την κόλαση! Αλλά ακόμα καλύτερα είναι τα backdrops, δηλαδή τα backgrounds των backgrounds (???). Πρέπει να δείτε τα πραγματικά κολασμένα βουνά που αποτελούν το backdrop του Inferno. Οτι καλύτερο έχω δεί εγω προσωπικά. Αλλά αυτό που κατά τη γνώμη μου κάνει τη διαφορά είναι οι πραγματικά ανεπανάληπτοι χρωματισμοί. Η όλη επιλογή των χρωμάτων αλλά κυρίως οι εφιαλτικές φωτοσκιάσεις δημιουργούν μια πραγματικά πρωτόγνωρη ατμόσφαιρα. Ούτε ο σκηνοθέτης του Aliens (να το πάλι) δεν είχε καταφέρει να δημιουργήσει τόσο εφιαλτική ατμόσφαιρα. Και ναι, η ατμόσφαιρα είναι το δυνατότερο στοιχείο του παιχνιδιού. Σκεφτείτε ότι όσο έπαιζα το Inferno ένοιωθα πως πραγματικά βρισκόμουν στην κόλαση (αν και δεν διαφέρει και πολύ η Αθήνα από την κόλαση αλλά τέλος πάντων)! Περιττό να σας πω ότι, κυρίως στο Inferno αλλά όχι μόνο, η πεντάλφα βρίσκεται σε ημερήσια διάταξη. Ας μην αναφερθώ καλύτερα στους τερατώδεις αντιπάλους που αντιμετωπίζετε κατά καιρούς γιατί θα έχω πάλι εφιάλτες! Μεγάλη απογοήτευση πάντως μου προκάλεσε ο τελικός αντίπαλος του Inferno, και του παιχνιδιού, ο οποίος ήταν ένας τεράστιος εγκέφαλος με πλοκάμια. Εγώ περίμενα κάτι σε "τραγοπόδαρο κερασφόρο" αν και υπάρχει κάτι παρόμοιο αλλά σε χαμηλότερο επίπεδο.

Η κίνηση του χαρακτήρα σας είναι υπέροχη, κάτι όμως που το έχουμε ξαναδεί σε παιχνίδια όπως το ανεπανάληπτο ShadowCaster. Οσον αφορά τον ήχο υπάρχει κάποιο πρόβλημα. Δυστυχώς κάποιο τεχνικό κώλλυμα δεν μου επέτρεψε να έχω ήχο αλλά πιστεύω, τι πιστεύω δηλαδή είμαι σίγουρος, ότι και ο ήχος θα είναι εξίσου επικός και ατμοσφαιρικός. Πάντως τα ηχητικά εφφέ που βγάζει το PC Speaker είναι αρκετά καλά και λειτουργικά ενώ δεν υστερούν σε ποικιλία και "ένταση". Αρκετά όμως με τις τεχνικές μπούρδες, ας δούμε το Doom "ως υφίσταται".

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Κανένα παράπονο, φυσικά, όσον αφορά το χειρισμό του παιχνιδιού. Γρήγορη ανταπόκριση αν και πολλές φορές αυτό ίσως αποδειχθεί αρκετά εκνευριστικό, ιδιαίτερα όταν προσπαθείτε να χτυπήσετε κάποιον αντίπαλο από μακριά με το πιστόλι, καθότι θα ρίξετε αρκετές βολές δίπλα του. Αρκετά παράπονα έκανα όμως, με λίγη εξάσκηση όλα διορθώνονται και η γενική εικόνα του παιχνιδιού δεν μου δίνει το δικαίωμα να επεκταθώ περισσότερο επί του θέματος. Πριν προχωρήσω στην "ανάλυση" (ουάουουου) του gameplay πρέπει να τονίσω κάτι. Ποτέ δεν ήμουν φίλος των arcades και πολύ περισσότερο αυτών που χρησιμοποιούσαν την αλόγιστη βία για να υπερκαλύψουν τις σεναριακές τους αδυναμίες. Και δε λέω ότι παίζοντας το Doom άλλαξα γνώμη αλλά νιώθω υποχρεωμένος να παραδεχτώ ότι τα arcades που με κράτησαν τόσο πολύ, όσο το Doom, είναι μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού. Και πιο συγκεκριμένα αναφέρομαι στα: Flashback, Desert Strike, Mortal Kombat άντε και το Street Fighter II (έτσι για να μην ωρύεται ο Κροντηράς). Και όμως, παρ' όλη την απέχθεια μου προς τα arcades το Doom κατάφερε κάτι το οποίο μόνο το Shadow of the Comet, το Gabriel Knight και το ShadowCaster είχαν καταφέρει (το Pools of Darkness το ανέφερα;). Κάθε φορά που σταματούσα να παίζω με έτρωγε το χέρι μου να συνεχίσω. Και πριν διάφοροι γνωστοί μου σπεύσουν να με κατηγορήσουν σαν "ξεπεσμένο adventurά" θέλω να εξηγήσω τους λόγους που με ανάγκασαν να κάνω αυτή τη σοβαρότατη δήλωση. Βασικά ο λόγος είναι ένας και μοναδικός. Η εθι-

στικότητα αυτού του παιχνιδιού δεν μπορεί να μετρηθεί με τα ισχύοντα μέτρα και σταθμά! Ναι, δεν κάνω πλάκα. Μιλάμε για κάτι το φοβερό. Κατ' αρχήν η όλη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού κυριολεκτικά σου κόβει την ανάσα, σε κάνει να θέλεις να δείς όλο και περισσότερο τι κρύβεται πίσω από την επόμενη γωνία (κάτι άσχημο και θανατηφόρο συνήθως). Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολοι σε συνδυασμό με την καταιγιστική δράση. Ναι, έχει ΚΑΙ γρίφους οι οποίοι μπορεί μεν να είναι αρκετά επιφανιακοί σε σχέση με κάποια adventures και R.P.G.s αλλά είναι αλληλένδετοι και δένουν υπέροχα με το όλο σύνολο. Οι γρίφοι κυμαίνονται από απλή εξερεύνηση κάποιου σκοτεινού δωματίου (πως ανάβουν αυτά τα κ#!&φώτα;) μέχρι τη διάνοιξη κάποιων μυστικών δωματίων τα οποία βέβαια περιέχουν τους απαραίτητους "θησαυρούς" αλλά και κάποιους φρουρούς. Θα βρεθείτε αντιμέτωποι με καταστάσεις που μόνο ένας ShadowCaster (σαν την αφεντιά μου) θα μπορούσε να ξεπεράσει. Υπάρχει επίσης τεράστια ποικιλία, επτά τον αριθμό, όπλων με διαφορετικά χαρακτηριστικά το καθένα. Ιδιαίτερα εντυπωσιακό είναι το minigun αλλά και το BFG9000. Γενικά τα όπλα έχουν μερικές φορές αρκετά διασκεδαστικό αποτέλεσμα όπως ο εκτοξευτής ρουκετών και το BFG9000. Οταν ρίξετε με αυτά σε κάποιον από τους "κατώτερους" αντιπάλους τον κάνετε κυριολεκτικά κιμά (πολύ gore! Οχι Αντώνη, δε σε φώναξα).



Γενικά το gameplay του Doom προσφέρεται για ατελείωτες ώρες διαμελισμών αλλά και επίλυσης κάποιων αρκετά δύσκολων γρίφων. Υπέροχος συνδυασμός. Μοναδικό ελλάτωμα είναι το ότι δεν επεμβαίνετε στο σκηνικό, δεν μπορείτε να καταστρέψετε τα backgrounds αλλά τι να κάνουμε; Δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα. Αλήθεια, σας είπα ότι παίρνετε και αλυσοπρίονο; Δεν είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό αλλά είναι ο καλύτερος, και πιο αποδεκτός κοινωνικά, τρόπος να γίνετε Jason Voorhees στη θέση του Jason Voorhees (σαν κάτι να μου θυμίζει αυτό ...). Ποιός είναι ο θείος Jason; Μα καλά, δεν έχετε δεί ποτέ Friday the 13th; Δε χάνετε και τίποτα. Ασχετο.

Τέλος παντων, θα συνοψίσω λέγοντας ότι το Doom είναι γενικά ένας καταπληκτικός συνδυασμός βίας, αίματος, δύσκολων γρίφων, εξωφρενικής δράσης και έξυπνου σεναρίου. Ενας συνδυασμός ο οποίος ενδέχεται να κατακτήσει ακόμα και τους πιο δύσκολους adventuráδες, έτσι για διάλειμμα σε τελική ανάλυση. Ενα από τα καλύτερα, αν όχι το καλύτερο, arcade-adventures που μπορεί να αποκτήσει κανείς αυτόν τον καιρό. Μην το χάσετε γιατί εσείς θα χάσετε. Και μην πείτε ότι δεν σας προειδοποίησα ... Α ναι, ξέχασα να σας πω ότι υπάρχουν και κάποιοι συνδυασμοί πλήκτρων οι οποίοι σας δίνουν "αθανασία" αλλά και όλα τα όπλα από την αρχή. Δεν πρόκειται όμως να σας τους δώσω από τώρα, όχι πριν παιδευτείτε και λίγο μόνοι σας. Στα Tips του άλλου τεύχους όμως ... θα δούμε!





ΑΝΤΟΧΗ

92%



ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Tre Bien!

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	97
ΓΕΝΙΚΑ	93



OSCAR

HOUSE	FLAIR
FORMAT	AMIGA
TEST	A500, A1200

ΤΟΥ **Κ.ΜΑΝΟΥ**

Το Oscar είναι ένα παιχνίδι που διαφημίστηκε πολύ. Ενα παιχνίδι που από τα previews μας έκανε να περιμένουμε πολλά από αυτό. Επίσης ήταν και ένα από τα πρώτα (ίσως το πρώτο) παιχνίδι που εκμεταλλευόταν τις δυνατότητες της A1200. Τελικά ο χρόνος της αναμονής τελείωσε και πήραμε στα χέρια μας και αυτό το παιχνίδι. Ενα παιχνίδι που σέρνεται στα βήματα του Sonic και μοιάζει πολύ με το Trolls.

Το παιχνίδι έχει μια πολύ ωραία εισαγωγή που θυμίζει Sonic, με πολύ όμορφα χρώματα και πολύ καλό παράλληλο scrolling. Στην αρχή του παιχνιδιού, βρίσκεστε σε μια μεγάλη αίθουσα ενός κινηματογράφου, και μπορείτε να πρωταγωνιστήσετε σε όποια ταινία θέλετε. Σκοπός σας είναι να μαζέψετε έναν αριθμό από oscar για να τελειώσετε την κάθε πίστα. Οι πίστες είναι πολλές, και κάθε μια εκτός από το σκηνικό και την υπόθεση, θα αλλάξει και τον ίδιο τον ήρωα ο οποίος θα γίνει από Buck Rogers μέχρι...Δράκουλας!

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα platform παιχνίδι άνω του μετρίου δεν είναι ανταγωνιστικό για τα αριστουργήματα που φιλοξενούμε στις υπόλοιπες σελίδες αυτού του μήνα. Το παιχνίδι θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερο αν είχαν προσέξει τόσο την τεχνική όσο και το gameplay. Στην Amiga 1200 οι διαφορές είναι μεγάλες από την 500, αλλά και εδώ θα μπορούσε να γίνει πολύ δουλειά ακόμη. Η εταιρία μάλλον βιάστηκε για να προλάβει την εμφάνιση του μηχανήματος στην αγορά και σκότωσε το παιχνίδι.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΣΤΗΝ A500

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά, με πλούσιους χρωματισμούς και πολλά sprites διαφόρων μεγεθών. Υπάρχει και ένα εφφέ στη θάλασσα, το οποίο είναι χρωματισμένο με τον copper, αλλά όταν βουτήξετε μέσα, αυτός χάνεται και στη θέση του εμφανίζονται γραφικά πιο σκοτεινά από της επιφάνειας.

Δεν μπορώ να πω ότι έχει τον αξιοζήλευτο ήχο, δεν έχει μουσική υπόκρουση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά τα ηχητικά εφέ είναι καλά, καθώς πολλά από αυτά είναι digitized.

Τα sprites δεν κινούνται πολύ ομαλά και το collision detection είναι μάλλον εκνευριστικό. Αυτό θα το καταλάβεται όταν θα προσπαθήσετε να ανέβεται προς τα πάνω χρησιμοποιόντας τις πλατφόρμες. Το scrolling είναι το χειρότερο που έχω δει τελευταία, αφού έχει πολλά bugs.

Ο χειρισμός επηρεάζεται κατά πολύ από την τεχνική του παιχνιδιού. Η δύσκολια που υπάρχει στον έλεγχο των sprites, η αργή ανταπόκριση του joystick και ο κακός (και αργός) υπολογισμός του scrolling, κάνει τον παίκτη να μην ξέρει τι του γίνεται, ειδικά σε καταστάσεις που μια κίνηση μπορεί να σου σώσει τη ζωή.

Το παιχνίδι είναι platform και θεωρητικά το gameplay θα έπρεπε να κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Δυστυχώς όμως, τα προβλήματα στο χειρισμό και στην τεχνική είναι τόσα πολλά, που δεν αφήνουν περιθώρια επιλογής.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εχετε μπροστά σας και τα δύο μηχανήματα και κάντε σύγκριση. Εγώ λέω ότι αν το παιχνίδι δείχνει τις διαφορές μεταξύ των δύο, φανταστείτε τα καλά παιχνίδια τότε.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA 1200

Εδώ τα πράγματα είναι κάπως διαφορετικά. Δεν υπάρχει βέβαια καμία διαφορά στο σενάριο και το στήσιμο του παιχνιδιού, αλλά: Τα γραφικά είναι καλύτερα, καθώς τα χρώματα είναι πολύ περισσότερα από της απλής έκδοσης. Στο νερό καθρεφτίζονται τα backrounds (όχι με τον copper, αλλά με κανονικά γραφικά) και κυματίζουν για να δείχνουν πιο...νερουλιασμένα! Ο ήχος έχει δυστυχώς παραμείνει ο ίδιος, ενώ θα μπορούσε να έχει προστεθεί και ένα μουσικό κομμάτι. Τα bugs από το scrolling, τα sprites και το collision detection έχουν εξαφανιστεί, καθώς λόγω του γρηγορότερου επεξεργαστή, οι υπολογισμοί γίνονται πολύ πιο γρήγορα. Το gameplay έχει φυσικά βοηθηθεί κατά πολύ από τα παραπάνω, είναι γρηγορότερο, αλλά δεν παύει να είναι σχετικά μέτριο για το είδος του παιχνιδιού. ***Γενική βαθμολογία για A1200: 80***



ΑΝΤΟΧΗ

70%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Το χρήμα του χρώματος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	70
ΓΕΝΙΚΑ	72

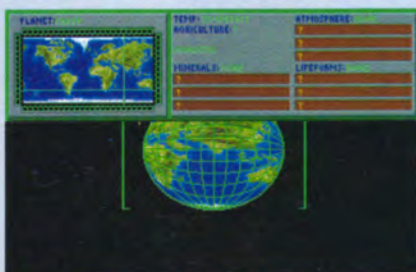


NOMAD

HOUSE	GAMETEK
FORMAT	PC
TEST	PC 486

ΤΟΥ **DEREK DE LA FUENTE**

Η Gametek δε φημίζεται σαν δημιουργός παιχνιδιών μεγάλου εύρους και "ανοιχτής δομής" με μοναδική εξαίρεση το Frontier-Elite II. Βρισκόμαστε όμως στις αρχές του 1994 και, όπως και πολλά άλλα πράγματα, αυτό το γεγονός πρόκειται να αλλάξει. Το Nomad αποτελεί την πρώτη πραγματική προσπάθεια της εταιρίας για ε-



πέκταση στο χώρο της πλανητικής στρατηγικής με πνεύμα εξερεύνησης αλλά και πολλές μάχες. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε από την Papyrus, τη δημιουργό του υπέροχου IndyCar Racing. Στο Nomad αναλαμβάνετε το ρόλο ενός από τους καλύτερους πράκτορες της Γήινης υπηρεσίας πληροφοριών. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Η Γη κατάφερε (επιτέλους!) να επικοινωνήσει με εξωγήινες μορφές ζωής. Ομως επειδή η ανθρωπότητα δεν έχει εξελιχθεί ακόμα αρκετά στον τομέα των διαστημικών ταξιδίων, η Γη βρίσκεται σε μειονεκτική θέση έναντι των άλλων πολιτισμών. Ξαφνικά οι γήινες διαστημικές δυνάμεις ανακτούν και επισκευάζουν ένα εξωγήινο διαστημόπλοιο το οποίο συνετρίβη κάπου στο Sol System. Κάπου εδώ αρχίζει ο δικός σας ρόλος. Σας ανατέθηκε η διοίκηση του επισκευασμένου σκάφους με αποστολή την εκτενή συλλογή πληροφοριών. Και πιο συγκεκριμένα πρέπει να ανακαλύψετε γιατί όλο και περισσότερα εξωγήινα διαστημόπλοια εισέρχονται στο Sol System. Είσαστε εντελώς μόνοι σας σε αυτή σας την αναζήτηση πληροφοριών και αν καταφέρετε να εκμεταλλευτείτε σωστά τις πληροφορίες που συλλέγετε τότε οι γήινες δυνάμεις θα καταφέρουν να αντιγράψουν το εξωγήινο διαστημόπλοιο και να σας βοηθήσουν πιο έμπρακτα (και οχι μόνο με λόγια και μετάλλια).

Οπως ήδη πιστεύω ότι καταλάβατε το Nomad είναι ένα διαστημικό Role Playing Game και αποτελεί κατά κάποιο τρόπο ένα μείγμα στοιχείων τα οποία έχουν παρθεί από το Starflight, το Planet's Edge αλλά και το Space Rogue. Παρ' όλα αυτά όμως το Nomad είναι αρκετά μοναδικό και ξεχωριστό στο σχεδιασμό του ώστε να "στέκεται" άνετα μόνο του και χωρίς συγκρίσεις. Γενικά το Nomad είναι ένα διαστημικό RPG με αρκετά μεγάλες δόσεις διαστημικών μαχών έτσι ώστε να γίνει πιο δυνατή η "συνταγή". Υπάρχουν έντεκα πλήρως animated "φυλές" για να συνομιλήσετε και περισσότεροι από 150 διαφορετικούς εξωγήινους, ο καθένας με τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα και τα δικά του χαρακτηριστικά. Επίσης ο καθένας έχει το δικό του διαφορετικό τρόπο αντιμετώπισης και πρέπει πάντα να προσέχετε αν είναι ευχάριστος, θυμωμένος ή αδιάφορος απέναντι σας, ανάλογα βέβαια και με τη δική σας συμπεριφορά. Το "σύμπαν" του Nomad είναι πραγματικά τεράστιο καθότι υπάρχουν εκτοντάδες πλανήτες για εξερεύνηση αλλά και εκμετάλλευση. Μπορείτε να δημιουργήσετε αγροτικές εγκαταστάσεις, ορυχεία, να "κατασκευάσετε" διάφορα ζώα για πώληση αλλά και να εξερευνήσετε απομεινάρια αρχαίων πολιτισμό και ποιός ξέρει, μπορεί και να βρείτε κανένα θησαυρό. Το παιχνίδι επιτρέπει τρείς τύπους αντιμετώπισης - μάχες, εμπόριο και εξερεύνηση - και μπορείτε να εναλλάσετε τον τρόπο παιξίματος όποια στιγμή θελήσετε. Μπορείτε δηλαδή να γίνετε ένας διαστημικός πολεμιστής ολκής και να καθαρίσετε το διάστημα από όλους αυτούς τους ενοχλητικούς εξωγήινους ή μπορείτε να ασχοληθείτε εκτενώς με το εμπόριο και να εξαγοράσετε τους πάντες και τα πάντα. Φυσικά μπορείτε να προχωρήσετε το παιχνίδι διαμέσω των διαλόγων και μόνο χωρίς να ρίξετε ούτε μια βολή. Και φυσικά είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσετε συνδυασμό και των τριών τρόπων, ανάλογα πάντα με το δικό σας τρόπο αντιμετώπισης.





ΓΕΝΙΚΑ

Το Nomad θα μπορούσε να είναι μια από τις αδιάφορες παραγωγές της νέας χρονιάς αλλά τελικά ίσως και να μην είναι. Τεχνικά το παιχνίδι μπορεί να μη θέτει καινούριες προδιαγραφές στα παιχνίδια του συγκεκριμένου τύπου αλλά σίγουρα είναι αρκετά καλό. Αξίζει τον κόπο...

ΑΝΤΟΧΗ

82%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αρκετά καλό

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	85





HOUSE	PIXLERS
FORMAT	AMIGA, PC
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

Γιά όσους δεν το ξέρανε Osiris είναι το όνομα ενός αρχαίου θεού της Αιγύπτου. Εκτός απο θεός, Osiris είναι και το όνομα ενός υπέροχου παιχνιδιού απο την Pixlers entairtainment. Πρόκειται γιά ένα "mind game", το οποίο θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε Αιγυπτιακό σκάκι. Εκτός απο τον υπολογιστή σας μπορείτε να παίξετε το Osiris με κάποιον φίλο σας, ή ακόμα καλύτερα με κάποιους φίλους σας, αφού το παιχνίδι έχει επιλογή τριών παικτών. Το σκηνικό που γίνεται όλη η δράση είναι μιά "πυραμίδα", η οποία έχει στο κέντρο της μία έξοδο. Σκοπός σας είναι να κατευθύνετε όσο πιο πολλά τρίγωνα μπορείτε στην έξοδο και να αποφεύγετε τους άλλους παίχτες οι οποίοι προσπαθούν να σας εγκλωβίσουν. Επίσης μπορείτε περικυκλώνοντας τους αντιπάλους σας, να τους εξολοθρεύετε. Εκτός από τα κινούμενα τρίγωνα, υπάρχουν και τα ακίνητα, τα οποία σας μπλοκάρουν τον δρόμο. Γιά να εξαφανίσετε τα ακίνητα τρίγωνα , πρέπει να τα περικυκλώσετε από όλες τις πλευρές. Οπως καταλαβαίνετε ο χειρισμός είναι δυσκολούτσικος. Αξίζει όμως τον κόπο να ασχοληθείτε όση ώρα και να σας πάρει. Απ'την στιγμή που θα μάθετε να παίζετε το Osiris δεν θα ξεκολλάτε από τον υπολογιστή σας ούτε δευτερόλεπτο. Ο καλύτερος τρόπος γιά να εξασκηθείτε είναι να διαλέξετε να παίξετε με τρείς παίχτες, και να τους κινείτε όλους εσείς, έτσι ώστε να μάθετε τον τρόπο με τον οποίο παίζετε το Osiris. Το παιχνίδι αποτελείτε από πολλά επίπεδα, τα οποία το κάθε ένα έχει κάποιο κωδικό. Αυτό σημαίνει ότι ανά πάσα στιγμή που θα θέλετε να συνεχίσετε από εκεί που είχατε σταματήσει την τελευταία φορά, θα δίνετε απλά τον κωδικό. Εάν δεν μπορέσετε να περάσετε κάποιο επίπεδο είστε υποχρεωμένοι να υποστείτε το εκνευριστικό, αλλά καλόγουστο χιούμορ, της προγραμματιστικής ομάδας του παιχνιδιού. Τα γραφικά που πλαισιώνουν το Osiris δεν μπορούμε να πούμε ότι είναι εντυπωσιακά, και αυτό λόγο της φύσης του παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά εάν παίζετε με κάποιο ή κάποιους συμπαίκτες, σε κάθε επίπεδο αλλάζει το φόντο, προβάλλοντας σε εσάς πανέμορφες digitized εικόνες. Επίσης όταν έχετε να κάνετε με των υπολογιστή, το φόντο του παιχνιδιού αποτελείται από δύο Αιγύπτιους που ανάλογα την κίνηση που κάνει ο Pc ή η Amiga σας, αυτοί αντιδρούν.

Ο ήχος του παιχνιδιού ταιριάζει απόλυτα στο ύφος του παιχνιδιού. Ανατολίτικες μελωδίες φτιάχνουν μία πάρα πολύ καλή ατμόσφαιρα. Αξίζει να πούμε ότι έχετε να διαλέξετε μεταξύ πέντε υπέροχων μουσικών θεμάτων, τα οποία θα ακούγονται ενώ παίζετε. Εκτός απο τις φοβερές μελωδίες ο ήχος του παιχνιδιού απαρτίζεται και απο πολύ καλά sampled εφφέ. Αυτά τα ολίγα από εμένα για το Osiris, αν θέλετε να μάθετε και άλλα, αγοράστε το!.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν το μόνο που παίζετε είναι shoot'em'up, το Osiris δεν είναι γιά σας. Αν όχι τότε αγοράστε το, και ακυρώστε όλα σας τα ραντεβού.

ΓΕΝΙΚΑ

Ομολογώ οτι όταν το προτοείδα, δεν με εντυπωσίασε καθόλου. Οταν όμως άρχισα να ασχολούμαι λίγο παραπάνω συνειδητοποίησα ότι το Osiris είναι ένα πολύ καλό, και ευχάριστο παιχνίδι. Οταν μάλιστα το παίξετε με τους φίλους σας, θα εκπλαγείτε αφού θα δείτε ότι το ενδιαφέρον σας γιά το παιχνίδι θα απογειωθεί. Ολα αυτά, μαζί με υπέροχο ήχο και καλά γραφικά.

ΑΝΤΟΧΗ

92%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εθιστικότατο και δεν του φαίνεται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	86
ΓΕΝΙΚΑ	88



FANTASY FLYER

HOUSE	COBWEBCUT
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **Α. GORE. KOTZIA**

Ολα ήταν ωραία στον πλανήτη του παράξενου ηρωά μας. Τίποτα δεν υπήρχε γι' αυτόν να σκεφτεί ή να αγχωθεί. Ισως αυτή η ανία της ζωής του τον οδήγησε να ψάξει, να δεί και τους άλλους κόσμους που βρίσκονται πέρα απο τα σύνορα του πλανήτη του. Άρχισε λοιπόν το ταξίδι του προς το άγνωστο. Λίγο πριν τα σύνορα μετάνοιωσε για την απόφαση που πήρε, αλλά ήταν αργά γι' αυτόν να γυρίσει πίσω. Ετσι άρχισε η περιπλάνηση του στους κόσμους του μυστηρίου. Παγιδευμένος τώρα σε ένα κόσμο αφιλόξενο, πρέπει να αντιμετωπίσει τους εχθρούς που του επιτίθονται, και να ψάξει να βρεί διέξοδο για να γυρίσει σύντομα στον πλανήτη του. Σε αυτή την περιπέτεια, δεν βρίσκεται μόνος. Εχει και την βοήθεια άλλων δύο περίεργων πλασμάτων, που έχουν παγιδευτεί κι' αυτά εκεί. Ολοι μαζί ενωμένοι θα αναζητήσουν με την βοήθεια σας, την ελευθερία, και την επιστροφή στην πατρίδα τους.

Το παιχνίδι μου θυμίζει το φοβερό Shadow of the beast III. Η επίτευξη του σκοπού σας εξαρτάται, από την λύση απλών γρίφων που συναντάτε συχνά. Εσείς εκτός απο τον βασικό ήρωα του παιχνιδιού, κατευθύνετε και τους άλλους δύο. Ο κάθε ένας από τους ήρωες έχει και μια ιδιαίτερη ιδιότητα. Αυτό σημαίνει ότι για να προχωράτε και να λύνετε τους γρίφους του παιχνιδιού, πρέπει να χρησιμοποιείτε και τους τρείς ήρωες. Το Fantasy Flyer πρόκειται για ένα Arcade Adventure του τύπου Shadow of the beast III, μόνο που αντί για έναν χαρακτήρα, κατευθύνετε τρείς. Το παιχνίδι αποτελείται από πολλά επίπεδα τα οποία πρέπει να περάσετε. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πολύ καλά. Τα χρώματα είναι σωστά τοποθετημένα και σε συνδιασμό με τους καλοσχεδιασμένους χαρακτήρες, έχουμε ένα καλό σύνολο γραφικών όσον αφορά τους κινούμενους χαρακτήρες. Τα Sprites είναι πάρα πολύ μεγάλα, κάνοντας ακόμα πιό εντυπωσιακό το παιχνίδι. Τα τοπία που προβάλονται κατά καιρούς είναι προσεγμένα, και γίνονται πιο ρεαλιστικά, αφού πολλά στοιχεία κινούνται χωρίς να έχουν κάποιο ενεργό ρόλο στο παιχνίδι. Ολα αυτά στοιχίζουν λίγο, όσον αφορά το Animation. Η κίνηση των Sprites είναι λίγο απότομη, πράγμα φυσικό, αφού υπάρχουν τόσα κινούμενα στοιχεία, και τόσο μεγάλα. Βέβαια το Animation δεν είναι ικανό να υπονομεύσει το Gameplay, και αυτό γιατί η κίνηση είναι ανεκτή. Ο χειρισμός στην αρχή φαίνεται δύσκολος, κι' αυτό γιατί σας μπερδεύει λίγο η αλλαγή από ήρωα σε ήρωα. Σύντομα εξοικειώνεστε απόλυτα με το παιχνίδι, και δεν αντιμετωπίζετε κανένα πρόβλημα. Ο ήχος του παιχνιδιού μας μπέρδεψε, ενώ υπάρχει μουσική όταν παίζετε, καθώς και ηχητικά εφφέ, το αποτέλεσμα δεν είναι ικανοποιητικό. Ο βασικότερος λόγος για αυτό το συμπέρασμα είναι οι βαρετές συνθέσεις των μουσικών κομματιών.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παίζετε το Shadow of the beast III, και αν σας αρέσει, το Fantasy Flyer είναι φτιαγμένο για σας.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα καλό παιχνίδι απο την COBWEBCUT που θα μπορούσε κάλλιστα να είναι παραγωγή της PSYGNOSIS. Μεγάλα sprites, όμορφα γραφικά, και καλό Gameplay είναι τα στοιχεία που αποτελούν το Fantasy Flyer. Το γεγονός ότι το παιχνίδι έχει απλούς γρίφους, το κάνει διαχρονικό, και υπόσχεται αρκετές μέρες περιπέτειας. Μελανά σημεία είναι το απότομο Animation, και ο φτωχός ήχος.

ΑΝΤΟΧΗ

84%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εντυπωσιακό, και διαχρονικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	72
GAMEPLAY	82
ΓΕΝΙΚΑ	84



SYNDICATE

HOUSE	BULLFROG
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Αραγε θυμόσαστε την αντίδραση του κόσμου των computer games όταν κυκλοφόρησε αρχικά το Populous, κατόπιν το Powermonger και τελικά το καταπληκτικό Populous II; Φυσικά δεν χρειάζεται να σας υπενθυμίσω την τρέλα που δημιουργήθηκε με αυτά τα παιχνίδια, όλοι ήθελαν να γίνουν θεοί στη θέση του θεού (του Ολυμπιακού), ενώ ταυτόχρονα δημιουργήθηκε η έκτοτε φοβερά δημοφιλής κατηγορία των God Simulators. Υπεύθυνη για όλο αυτό το μπέρδεμα είναι η εταιρία που ακούει στο όνομα Bullfrog. Φαίνεται λοιπόν ότι οι κύριοι της Bullfrog έχουν βαλθεί να μας τρελάνουν εντελώς!

Από τη στιγμή της κυκλοφορίας του Populous II και μετά, ο χώρος της "στρατηγικής" εξομοίωσης περνούσε κρίση καθότι οι αξιόλογες παραγωγές ήταν μετρημένες στα δάχτυλα του ενός χεριού. Και ήρθε αισίως το σωτήριον έτος 1993 και η κυκλοφορία του Syndicate ήρθε ως από μηχανής θεός να σπείρει τον πανικό στους "αμφισβητητές" του μέλλοντος των εξομοιωτών που απαιτούν και στρατηγικό σχεδιασμό εκτός από καλά αντανακλαστικά.

Γιατί το λέω αυτό; Μα γιατί το Syndicate έχει όλα όσα πρέπει να έχει ένας σωστός εξομοιωτής αυτου του είδους. Τα πάντα! Βία, στρατηγική (και μάλιστα σε πολύ μεγάλες δόσεις), σεξ (εε όχι, απ' αυτό δεν έχει αλλά θα μπορούσε...), έχει ακόμα και στοιχεία role playing. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΓΕΝΙΚΑ

Εγω προσωπικά περίμενα πολύ καιρό κάτι τέτοιο. Από την εποχή του Defender of the Crown είχα να παίξω τόσο εθιστικό και πλήρες παιχνίδι στρατηγικής. Σίγουρα ένα must για κάθε "αξιοσέβαστο" PC user. Ενας πραγματικά εκπληκτικός συνδυασμός γραφικών, ηχητικών εφφέ, αψεγάδιαστου gameplay και εθιστικότητας ο οποίος σκιάζεται κάπως από τη μεγάλη δυσκολία και κάποιες μικρές εως μηδαμινές τεχνικές ατέλειες αλλά σε μια εταιρία που μας έχει χαρίσει τόσες υπέροχες παραγωγές, όπως είναι η Bullfrog, είμαστε έτοιμοι να συγχωρήσουμε τα πάντα (σχεδόν). Μιλάμε για ένα κυριολεκτικά breathtaking (δεν μπόρεσα να βρω κατάλληλη ελληνική έκφραση) σύνολο. Μην το χάσετε!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Τι, δεν το αγοράσατε ακόμα; Η οργή του Tempus θα πέσει βαριά στο κεφάλι σας! Μαζέψτε και αρκετά χρήματα για να αγοράσετε τα τέσσερα Mbytes RAM που απαιτεί. Καιρός δεν είναι;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το συνδικάτο του εγκλήματος ή μήπως τα εγκλήματα των συνδικάτων; Ιδωμεν. Καθώς οι διάφορες πολυεθνικές εταιρίες του κόσμου μεγάλωναν σε επιρροή τα συμφέροντα τους αυξάνονταν σε μέγεθος και ποικιλία. Σύντομα τρείς τεράστιες εταιρίες, μια στην Αμερική, μια στην Ευρώπη και μια στην Απω Ανατολή, κατάφεραν να επιβληθούν σε ολόκληρο τον κόσμο κυριολεκτικά "καταβροχθίζοντας" τις περισσότερες από τις μικρότερες εταιρίες και σύντομα έγιναν η μοναδική πραγματική κυβέρνηση σε ολόκληρο τον κόσμο. Σε κάποια χρονική στιγμή η ευρωπαϊκή εταιρία ανέπτυξε το CHIP το οποίο, μόλις εισερχόταν στο λαιμό του "θύματος", εκπληκτικά αληθοφανείς παραισθήσεις αφήνοντας ταυτόχρονα τον εκάστοτε χρήστη κυριολεκτικά στο έλεος των κατασκευαστών του CHIP. Οι πωλήσεις του CHIP έσπασαν κάθε ρεκόρ με το σλόγκαν "Γιατί να αλλάξεις τον κόσμο από τη στιγμή που μπορείς να αλλάξεις το μυαλό σου;" και όπως κάθε επιτυχημένο προϊόν έγινε γρήγορα το κύριο αντικείμενο της αδίστακτης βιομηχανικής κατασκοπείας.

Οπως συμβαίνει με κάθε "ικανό" ναρκωτικό, ο έλεγχος του CHIP σήμαινε ταυτόχρονα και έλεγχο της μάζας. Σύντομα οι διάφορες εταιρίες άρχισαν να μάχονται ανελέητα για το μονοπώλιο αυτού του φοβερού ναρκωτικού. Ταυτόχρονα διάφορα "Συνδικάτα" (βλέπε Μαφία) χρησιμοποιώντας τα χρήματα από την πειρατεία του CHIP άρχισαν να εξαγοράζουν υψηλά ιστάμενες θέσεις μέσα στις αντιμαχόμενες εταιρίες. Αναπόφευκτα, και πριν περάσει καιρός, αυτά τα συνδικάτα έλεγχαν απόλυτα τις εταιρίες και κατά συνέπεια έγιναν η μεγαλύτερη δύναμη σε ολόκληρο τον κόσμο. Σύντομα όμως άρχισε ο πραγματικός πόλεμος μεταξύ των συνδικάτων ... Και στα "Συνδικάτα του εγκλήματος" όσοι έχουν τη δύναμη δεν χρειάζεται να κουνήσουν ούτε το μικρό τους δαχτυλάκι (κάτι τέτοιο νομίζει πως είναι και ο Κροντηράς, χα!) γιατί έχουν στη διάθεση τους ομάδες από ειδικά κατασκευασμένους Cyborgs (πολύ μου αρέσει αυτή η λέξη), οπλισμένους με την τελευταία λέξη της πολεμικής τεχνολογίας. Αυτές οι φοβερές ομάδες αναλαμβάνουν το κυνήγι των προδοτών, την εξολόθρευση αντίπαλων πρακτόρων αλλά και





την οικονομική, και μη, προσάρτηση διαφόρων περιοχών στον κύκλο επιρροής του συνδικάτου τους. Σαν κάτι να θυμίζει όλο αυτό το "σκηνικό". Για σκεφτείτε λίγο την κατάσταση που επικρατεί τα τελευταία χρόνια ... Τέλος πάντων, στο παιχνίδι αναλαμβάνετε το ρόλο ενός "διοικητή" μιας τέτοιας ομάδας Cyborg προσπαθώντας να αυξήσετε όσο το δυνατόν περισσότερο τον κύκλο επιρροής του συνδικάτου σας με απώτερο σκοπό την παγκόσμια, οικονομική και μη, κυριαρχία. Μμ, ένα πολύ καλό σενάριο όπου δεν υπάρχουν πια καλοί και κακοί αλλά μόνο κακοί. Επιτέλους! Βαρέθηκα πλέον τους ξενέρωτα καλούς ήρωες που σώζουν ολομόναχοι τον κόσμο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Και τεχνικά το Syndicate έχει πραγματικά να μας πεί πάρα πολλά. Για τι να πρωτομιλήσει κανείς; Για τα εκπληκτικά γραφικά ή για τον υπέροχο ήχο; Ας δούμε πρώτα την οπτική πλευρά του παιχνιδιού. Η λεπτομέρεια σε όλο της το μεγαλείο. Τα κτίρια που αποτελούν το background είναι αφάνταστα λεπτομερή με άπειρα χρώματα, σωστό μέγεθος και άψογη προοπτική. Τα sprites είναι σίγουρα πολύ μικρά αλλά η λεπτομέρεια που τα χαρακτηρίζει είναι το κάτι άλλο! Παρά το πολύ μικρό τους μέγεθος δεν θα έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα να ξεχωρίσετε τους αντίπαλους πράκτορες (οι οποίοι φυσικά φορούν καμπαρντίνες) από τους απλούς πολίτες και τους αστυνομικούς. Η κίνηση, τουλάχιστον στον 486 που έγινε το τέστ, είναι απόλυτα ομαλή και ικανοποιητικά γρήγορη. Αλλο ένα μειονέκτημα, εκτός από τα πολύ μικρά αλλά λειτουργικά sprites, είναι το ότι επεμβαίνετε ελάχιστα στο περιβάλλον. Δηλαδή δεν μπορείτε να καταστρέψετε τα κτήρια όπως καταστρέφετε για παράδειγμα τα δέντρα (ωρύονται οι οικολόγοι!) ή τα διάφορα οχήματα. Αλλά τι να κάνουμε, δεν μπορούμε να τα έχουμε όλα δικά μας. Δυστυχώς υπάρχουν απειροελάχιστα, συγκεκριμένα μόνο δύο, interactives τα οποία είναι μεν αρκετά οπτικά αλλά σύντομα καταντούν κουραστικά. Και μόλις δύο interactives είναι πολύ λίγα αν αναλογιστεί κανείς ότι βρισκόμαστε ήδη στο 1994. Αλλά ένα παιχνίδι στρατηγικής δεν απαιτείται να είναι και τέλειο οπτικά αν και σε γενικές γραμμές το Syndicate έχει σίγουρα τα καλύτερα γραφικά που έχω δεί σε παιχνίδι του είδους. Ας αναφερθούμε όμως και στον ήχο ο οποίος ναι μεν περιορίζεται στα ηχητικά εφφέ κυρίως αλλά ... δεν παίζεται! Τα ηχητικά εφφέ είναι πραγματικά εκπληκτικά. Το κάθε διαφορετικό όπλο έχει το δικό του ξεχωριστό ήχο ενώ ακούγονται και υπέροχες κραυγές πόνου (κάτι συχνό στα γραφεία του USER) μόλις κάποιος χτυπηθεί. Πραγματικά άψογα εφφέ. Θα συνοψίσω λέγοντας ότι τεχνικά το Syndicate φαίνεται να θέτει νέες παραμέτρους στο χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής. Είναι ότι καλύτερο, τεχνικά προς το παρόν, υπάρχει στο χώρο.



GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ηρθε η ώρα να μιλήσουμε για το πραγματικό βαρύ πυροβολικό του παιχνιδιού το οποίο δεν είναι άλλο από το εκπληκτικό του gameplay. Αχ αυτό το gameplay, τι ζημιά μου έκανε! Παράτησα και Gabriel Knight (ο ιερόσυλος!) και Shadows of Darkness και ... δεν ξέρω και 'γω τι και έπαιζα συνέχεια Syndicate. Γιατί; Μα γιατί



πρόκειται για το πιο ολοκληρωμένο παιχνίδι στρατηγικής που είδα ποτέ! Ολα τα έχει. Βια, αίμα, στρατηγικό σχεδιασμό της κάθε αποστολής, αιμοσταγές arcade, ακόμα και role playing στοιχεία εμπεριέχονται μέσα σε αυτό εκπληκτικό "πακέτο". Πρέπει όμως να ηρεμήσω και να πάρω τα πράγματα από την αρχή. Αφού δημιουργήσετε το συνδικάτο σας επιλέγοντας το όνομα (εδώ υπάρχει ένα μικρό tipάκι το οποίο μπορεί να σας πω αργότερα) και το έμβλημα που σας εκφράζει περνάτε στον εξοπλισμό των Cyborgs που έχετε στη διάθεση σας. Ο εξοπλισμός των Cyborgs αποτελείται από το "software" μέρος (βελτίωση του ηλεκτρονικού εξοπλισμού των Cyborgs) και το "hardware" (δηλαδή τα όπλα με τα οποία εξοπλίζετε την ομάδα σας). Φυσικά υπάρχει και το απαραίτητο research and development (έρευνα και ανάπτυξη) και όπως ήταν φυσικό όσο περισσότερα χρήματα διαθέτετε τόσο καλύτερα ηλεκτρονικά και δυνατότερα όπλα θα αποκτάτε. Και όσο καλύτερα είσαστε εξοπλισμένοι τόσο πιο εύκολα γίνονται τα πράγματα. Και μόλις ξεμπερδέψετε με τα "τυπικά" μπαίνετε στην αποστολή. Αρχικά επιλέγετε τη χώρα στην οποία θα "επιτεθείτε" και ευθύς ακολουθεί η ενημέρωση σχετικά με το ποιόν της αποστολής. Φυσικά υπάρχει και κατασκοπεία στη μέση αλλά αν θέλετε περισσότερα στοιχεία για το στόχο πρέπει δυστυχώς να ξοδέψετε και τα απαραίτητα χρήματα. Και μετά περνάμε στο "ψητό", δηλαδή στην ίδια την αποστολή. Τα είδη των αποστολών ποικίλουν, από απλή δολοφονία κάποιου οικονομικού αντιπάλου εως και απαγωγή κάποιου εξέχοντος επιστήμονα. Η ποικιλία που προσφέρει το παιχνίδι είναι πραγματικά τεράστια, πράγμα που το κάνει εξαιρετικά εθιστικό.

Μόλις μπείτε στο χώρο δράσης σας πρέπει κατ' αρχήν να ξεκαθαρίσετε τον τρόπο δράσης σας. Μπορείτε να αρχίσετε να πυροβολείτε προς κάθε κατεύθυνση μέχρι να φτάσετε στο στόχο σας ή να ακολουθήσετε κάποια πιο στρατηγική προσέγγιση. Η επιλογή είναι όλη δικιά σας αν και οι δυο τρόποι είναι εξίσου διασκεδαστικοί. Υπάρχουν και αρκετά εμπόδια τα οποία πρέπει να ξεπεράσετε και έχουν τη μορφή φρακτών, αντιπάλων πρακτόρων, ακόμα και ηλεκτρικός υπάρχει και πρέπει να τον εκμεταλευτείτε κατάλληλα ώστε να πάτε στο μέρος που επιθυμείτε. Αυτά τα εμπόδια είναι στημένα με τη μορφή υποτυποδών "γρίφων" και χρειάζεται μια κάποια πιο στρατηγική προσέγγιση για τη λύση τους. Δεν συνεχίζω περισσότερο γιατί ο χώρος του review μειώνεται επικίνδυνα. Ο χειρισμός των Cyborgs σας γίνεται εξ' ολοκλήρου με το ποντίκι, το οποίο πρέπει να είναι σε πολύ καλή κατάσταση αν θέλετε να επιβιώσετε, και απαιτεί γρήγορες και ακριβείς κινήσεις. Ισως να σας φανεί αρκετά δύσκολος στην αρχή, σίγουρα είναι απαιτητικός, αλλά όλα είναι θέμα συνήθειας. Αυτά. Α ναι, το tipάκι που σας έλεγα. Επειδή έχω λόγους να είμαι ιδιαίτερα χαρούμενος αυτόν τον καιρό θα σας κάνω τη χάρη και θα σας λυτρώσω από πολλούς μπελάδες. Αν λοιπόν δώσετε στην αρχή στο company name το To The Top ... θα δείτε τι σας περιμένει! Απειρα χρήματα και όλα τα όπλα από την αρχή! Αλλη μια προσφορά του φοβερού ShadowCaster. Αρχίστε λοιπόν να πυροβολείτε ότι κινείται και είθε ο Tempus να σας οδηγεί ...

ΑΝΤΟΧΗ

91%



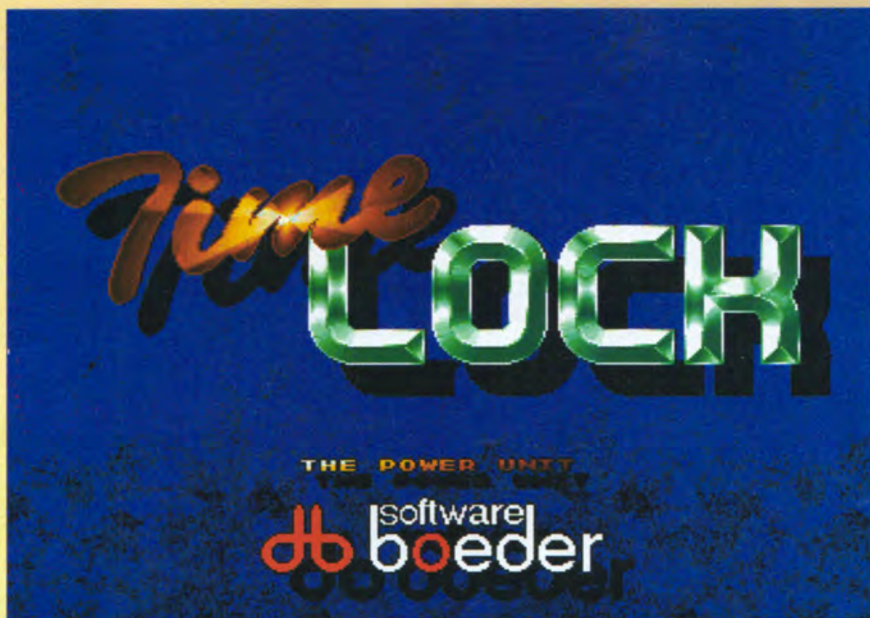


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Είναι ήδη κλασσικό...

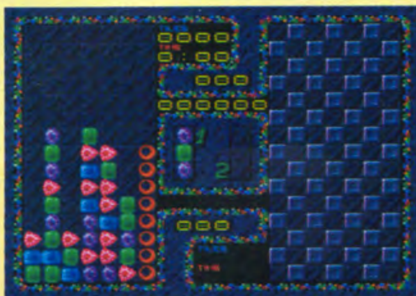
ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	95
ΓΕΝΙΚΑ	92





HOUSE	DB BOEDER
FORMAT	AMIGA
TEST	AMIGA

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**



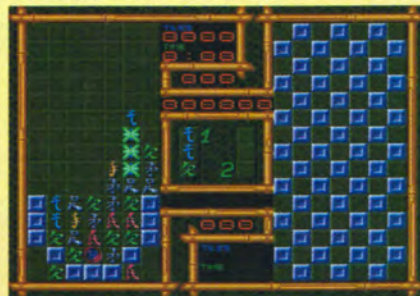
Αμάν πιά αυτή η "TETRITOMANIA", έχουμε δεί πάνω απο 20 "κλώνους" του γνωστού σε όλους μας TETRIS. Το Time Lock δεν αποτελεί εξαίρεση, αφού και αυτό είναι τέτοιου στύλ. Οι διαφορές του είναι αρκετές, πράγμα που ίσως για μερικούς από εσάς να κεντρίσει το ενδιαφέρον. Πρώτα απ'όλα, τα αντικείμενα που πέφτουν δεν αλλάζουν θέση (οριζοντίως ή καθέτως), απλά αλλάζουν σειρά. Πέφτουν σε τριάδες, και εσείς με το "fire", προσπαθείτε να τους αλλάζετε σειρά έτσι ώστε όταν πέφτουν να σχηματίζονται τρείς όμοιοι χαρακτήρες. Ο χειρισμός του Time Lock είναι εύκολος, και με λίγο παίξιμο εξοικειώνεστε γρήγορα. Εντύπωση μας έκανε το γεγονός οτι εκτός απο τις κλασσικές ρυθμίσεις που μπορείτε να κάνετε πριν αρχίσετε, υπάρχει και η επιλογή SELECT GRAPHIC SET. Η επιλογή αυτή σας δίνει την δυνατότητα να επιλέγετε μεταξύ πέντε γραφικών αναπαραστάσεων του παιχνιδιού. Μπορείτε δηλαδή να παίζετε με διαμάντια, φρούτα, κινέζικα γράμματα(!), σήματα οδικής κυκλοφορίας(!!), και τέλος με υπολογιστές(!!!). Η ποιότητα των γραφικών κινείται σε μέτρια επίπεδα, και αυτό γιατί τα παιχνίδια τέτοιου τύπου περιορίζονται στον τομέα των γραφικών, και δεν δίνουν ιδιαίτερες δυνατότητες σχεδίασης. Οσον αφορά τον ήχο είναι απλά υπέροχος. Εχετε την δυνατότητα να διαλέξετε μεταξύ επτά υπέροχων τραγουδιών, τα οποία θα σας συνοδεύουν καθώς εσείς θα παίζετε. Μπορείτε να διαλέξετε ένα από αυτά τα μουσικά θέματα, ή όσα ακόμα θέλετε φτάνει να καθορίσετε την σειρά που θα ακουστούν. Πιστεύω οτι περισσότερη ώρα ξοδεύτηκε για τον ήχο, παρά για το υπόλοιπο παιχνίδι. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι δεν είναι προσεγμένο, απλά σημαίνει οτι ο ήχος είναι πολύ καλός. Αυτά φίλοι μου για το TIME LOCK, μόνο από εσάς εξαρτάται αν θα τιμήσει την συλλογή σας.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μα τι άλλο, αν καταφέρετε να βαρεθείτε το Tetris, το Time lock είναι η επόμενη επιλογή σας.

ΓΕΝΙΚΑ

Αν είχε βγεί πριν απο το Tetris, θα είχε περισσότερη επιτυχία. Απ'την στιγμή όμως που αποτελεί μια αντιγραφή του Tetris, πιθανότερη η αποτυχία, παρά η επιτυχία. Αν και το Time Lock αποτελείται από καλά στοιχεία όπως πολύ καλό ήχο, και καλούτσικα γραφικά, προτιμώ το Tetris που μπορεί να είναι απλό, αλλά δεν παύει ποτέ να είναι original.





ΑΝΤΟΧΗ

74%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

ONLY THE FIRST IS THE BEST

ΓΡΑΦΙΚΑ	71
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	75
ΓΕΝΙΚΑ	69



BENEATH A STEEL SKY

HOUSE	VIRGIN/REVOLUTIONS
FORMAT	PC/AMIGA
TEST	386sx/25/Sound Galxy PRO

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι σας συνιστούμε να διαβάσετε το κόμικ που το συνοδεύει διότι όχι μόνο αυξάνει την αίσθηση του παιχνιδιού αλλά βάζει και τον παίκτη στην δράση δίνοντας παράλληλα και στοιχεία που θα σας χρησιμεύσουν έμμεσα στην πορεία.

Υπάρχουν 6 τμήματα στο παιχνίδι και η λογική που γεμίζει το κάθε ένα από αυτά κάνει ολόκληρο το Lure of the Temples (το προηγούμενο παιχνίδι της Revolutions) να ωχρειά μπροστά τους. Πραγματικά γίνεται χαμός μέσα στο πρόγραμμα αυτό. Για παράδειγμα μπαίνετε στο εργοστάσιο και σταματάτε την παραγωγή και αυτό σημ(β)αίνει σε ολόκληρο το εργοστάσιο αφού το ένα τμήμα συνδέεται αυτομ ατα με το άλλο. Τα έξη αυτά τμήματα περιλαμβάνουν:

Βιομηχνική ζώνη, Belleview (τα πλούσια τμήματα της πόλης), τον Υπόγειο, το Πάρκο κτλ όπου όλα αυτά έχουν πολύ διαφορετική αίσθηση μεταξύ τους. Μερικά απο τα puzzles είναι τόσο "σατανικά! σχεδιασμένα που θα πρέπει να σκέφτεστε συνέχεια λογικά και ποτέ να μην πείτε "Α, οι προγραμματιστές προσπαθούν να μας ξεγελάσουν). Αν για παράδειγμα χρειάζεται να ανοίξετε μια πόρτα αρκεί να βρείτε μια μαγνητική κάρτα και να την περάσετε από την ειδική υποδοχή και όχι ένα σωρό άλλα αντικείμενα. Μέσα σε όλα αυτά θα βρείτε στοιχεία από Blade Runner και Cyberpunk. Ενας καλός τρόπος να περιγράψεις το παιχνίδι είναι η "επική επιστημονική φαντασία". Υπάρχουν κάποιοι υπο-γρίφοι που διαφέρουν κάπως από το κύριο παιχνίδι και αυτό δίνει ακόμα περισσότερο ενδιαφέρον στο κύριο θέμα.

Υπάρχουν ακόμα δύο απόψεις του παιχνιδιού: η μία είναι η χρήση του κειμένου και η άλλη η χρήση των αντικειμένων. Οι χαρακτήρες επίσης που συναντάτε είναι αρκετά ρεαλιστικοί και αυτό κάνει το παιχνιδι όλο και πιο πιστευτό όταν παίζετε πράγμα που με την σειρά του οδηγεί -ευτυχώς- στην λογικότερη αντικμετώπιση των προβλημάτων πράγμα που είναι και το σωστό. Από μία άλλη άποψη έχει συγκεκριμένα στοιχεία από παιχνίδια της Sierra όταν συναντατε συνηθισμένους ανθρώπους και κάνετε συνηθισμένους διαλόγους.

Αν εξαιρέσουμε τα adventures που προέρχονται από την Αμερική, αυτό είναι το καλύτερο ευρωπαϊκό παιχνίδι του είδους και ένα απο τα καλύτερα της Αγγλίας. Οι μόνες ενστάσεις που έχουμε είναι για την ευκολία του αλλά αυτή είναι η προσωπική μου άποψη... αλλά εγώ είμαι adventure player και είχα και βοήθεια από τους ίδιους τους προγραμματιστές..!

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Παίρνετε τον ρόλο του Robert Foster και πρέπει να βρείτε το παρελθόν σας. Μεγαλώσατε σε μια περιωχή έξω από τις οικολογικά προσττευόμενες πόλεις... είσαστε διαφορετικός...

ΓΕΝΙΚΑ

Τα γραφικά, το στήσιμο, ο ήχος, ο σχεδιασμός και το gameplay μοιάζουν αλάθητα και ο μηχανισμός "εναλλακτικής πραγματικότητας" δίνει στον παίκτη μερικές από τις πιο θεαματικές στιγμές σε adventure. Η ασυνήθιστη χρήση της παλέτας χρωμάτων και η ραλιστική αίσθηση κρατάει αιχμάλωτη την προσοχή του παίκτη απο την αρχή μέχρι το τέλος.







HOUSE	GAMETEK
FORMAT	PC CD ROM
TEST	PC CD ROM

ΤΟΥ **DEREK DE LA FUENTE**

Αυτό το παιχνίδι γράφτηκε από την Imagitec και υποσχόταν ότι θα ήταν ίσως το μεγαλύτερο και πιο ολοκληρωμένο R.P.G. που κυκλοφόρησε ποτέ όταν ξεκίνησε η δημιουργία του πριν από τρία χρόνια. Στην αρχή προοριζόταν για το αμερικάνικο τμήμα της Gametek αλλά στην πορεία η Mirage αγόρασε τα δικαιώματα για τη Μεγάλη Βρεττανία και ολόκληρη την Ευρώπη. Κατόπιν πέρασε στην "κατοχή" της Gremlin για να καταλήξει στο τέλος στο ευρωπαϊκό τμήμα της Gametek ολοκληρωμένο επιτέλους.



ΓΕΝΙΚΑ

Δυστυχώς παρ' όλο που το παιχνίδι επιφανειακά διαθέτει οτιδήποτε μπορεί να ζητήσει ένας Role Player φαίνεται ότι τα δύο χρόνια που χρειάστηκαν για τη δημιουργία του μάλλον δεν ήταν αρκετά. Ο χειρισμός είναι υπερβολικά περίπλοκος ενώ σε μερικά σημεία της οθόνης τα sprites κολλάνε. Υπάρχει πολύ περιπλάνηση και όχι αρκετοί γρίφοι και παρ' όλο που το παιχνίδι είναι τεράστιο σε μέγεθος δεν αρκεί. Η μουσική του όμως είναι υπέροχη.

Αν ο χρόνος ανάπτυξης του παιχνιδιού είναι αξιόλογο κριτήριο τότε το Daemonsgate πρέπει να είναι πραγματικά καλό από τη στιγμή που χρειάστηκαν δύο ολόκληρα χρόνια για την ολοκλήρωση του. Οι κύριοι στόχοι των προγραμματιστών κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του ήταν τα όμορφα γραφικά, ο φιλικός χειρισμός, και το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού, όλα αυτά δεν είναι παρά μερικά από τα απαραίτητα συστατικά για τη δημιουργία ενός πραγματικά καλού παιχνιδιού.

Το σενάριο του παιχνιδιού αναφέρει ότι μια δαιμονική δύναμη έχει καταλάβει το χωριό Elsopea και συνεχίζει να εξαπλώνεται και στις εγγύτερες περιοχές. Η πόλη Tormis είναι η επόμενη που πολιορκείται ενώ κανείς δε γνωρίζει πως και γιατί εμφανίστηκαν όλες αυτές οι δαιμονικές ορδές αν και υπάρχουν φήμες ότι κάποιος παλιός Elsopeanός εθεάθη κοντά στις σατανικές στρατιές. Η αποστολή σας είναι να συγκεντρώσετε κάποιους "πρόθυμους" μισθοφόρους και να αποδράσετε από την πολιορκούμενη πόλη όσο το δυνατόν γρηγορότερα γιατί μπορεί μεν η πόλη να είναι ικανή να αντέξει στην πολιορκία επ' αόριστον αλλά μια μαζική και παρατεταμένη μεγάλης κλίμακας επίθεση από τους δαίμονες θα μπορούσε να αποδειχθεί καταστροφική.

Το παιχνίδι είναι στημένο σε ένα φανταστικό κόσμο ο οποίος ονομάζεται Hestor και είναι μια εξαιρετικά πολύπλοκη κοινωνία. Οπως σε όλα τα Role Playing Games ο παίκτης έχει στη διάθεση του ένα πλήθος χαρακτήρες, σε αυτή την περίπτωση οκτώ, και χρησιμοποιεί τα ταλέντα και τις ικανότητες του κάθε μέλους της ομάδας του για να ξεπεράσει τα εμπόδια που βρίσκει στο δρόμο του. Σε αντίθεση με άλλα Role Playing Games, εδώ οι χαρακτήρες δεν αποτελούνται απλώς από ένα σύνολο δημιουργημένων στατιστικών στοιχείων αλλά είναι άτομα με δική τους ανεξάρτητη νοημοσύνη και προσωπικότητα και όταν δεν κατευθύνονται από τον παίκτη αντιδρούν με το δικό τους ξεχωριστό τρόπο σε κάθε κατάσταση. Υπάρχουν πάρα πολλοί χαρακτήρες τους οποίους θα συναντήσετε και θα προσπαθήσετε να προσαρτήσετε στην ομάδα σας, ο καθένας με τις δικές του ξεχωριστές ικανότητες και τα δικά του μοναδικά χαρακτηριστικά.

Ο κάθε χαρακτήρας ορίζεται από ένα πλήθος στοιχείων τα οποία απεικονίζουν διάφορες φυσικές αλλά και πνευματικές ικανότητες και έτσι ο κάθε ξεχωριστός χαρακτήρας γίνεται μια οντότητα η οποία αντιδρά ανάλογα με τη συναισθηματική του φόρτιση και έτσι διαφοροποιείται από τους χαρακτήρες που είχαμε εώς τώρα και ήταν απλώς ένα σετ αριθμών που εκτελούσαν τις διαταγές του παίκτη χωρίς αντίδραση.

Το παιχνίδι αποτελείται κυρίως, υπάρχουν και άλλα στοιχεία αλλά είναι πάρα πολλά και δεν μπορώ να τα αναφέρω όλα, από πέντε βασικά "συστατικά". Αρχικά η υπαίθρια περιπλάνηση. Σε αυτόν





τον τομέα ο παίκτης έχει στη διάθεση του έναν πολύ λεπτομερή χάρτη ο οποίος έχει μέγεθος περίπου τριών χιλιάδων οθονών παιχνιδιού για εξερεύνηση. Επάνω στο χάρτη η ομάδα του παίκτη εμφανίζεται σαν ένα icon ενώ είναι εμφανείς και άλλες ομάδες ταξιδιωτών. Ο παίκτης μπορεί να στείλει ανιχνευτές, να αντιμετωπίσει ή και να αποφύγει τις άλλες ομάδες. Παράγοντες όπως το έδαφος και ο καιρός εμπλέκονται ενεργά και επηρεάζουν άμεσα την υγεία αλλά και την κίνηση της ομάδας. Εξίσου σημαντική αν όχι πιο σημαντική είναι και η περιπλάνηση μέσα στις πόλεις ενώ ταυτόχρονα είναι ίσως και το πιο περίπλοκο και "έντονο" γραφικά κομμάτι του παιχνιδιού. Σε ολόκληρη την ήπειρο του Hestor υπάρχουν επτά πόλεις η καθεμία με τους δικούς της ξεχωριστούς χάρτες δημιουργώντας το άκρως εντυπωσιακό σύνολο των πάνω από δέκα χιλάδες οθονών. Κάθε ένας από αυτούς τους χάρτες χωρίζεται σε πέντε ξεχωριστά τμήματα που δείχνουν ξεχωριστά τα υπόγεια επίπεδα και τους υπονόμους, τα ισόγεια επίπεδα αλλά και τα πρώτα, δεύτερα και τρίτα επίπεδα.

Σε κάθε πόλη υπάρχουν σχεδόν τετρακόσιοι κάτοικοι οι οποίοι κατευθύνονται από τον υπολογιστή σε καθημερινή βάση και έτσι δίνεται μια έντονη νότα ρεαλισμού στο παιχνίδι και σε συνδυασμό με τη ρεαλιστική κίνηση και συμπεριφορά του κάθε χαρακτήρα έχουμε ένα πραγματικά όμορφο σύνολο.

Φυσικά δεν θα μπορούσε να λείπει και ο απαραίτητος τομέας των μαχών. Εδώ έχουμε ιδιαίτερη πολυπλοκότητα αλλά σε γενικές γραμμές το τελικό αποτέλεσμα είναι αρκετά εύκολο στο χειρισμό. Ο παίκτης δίνει όλες τις διαταγές καθώς αναλαμβάνει το ρόλο του "διοικητή" της ομάδας. Πρέπει να επιλέξει το μέλος της ομάδας που είναι καλύτερα εξοπλισμένο για την κάθε κατάσταση ενώ με τη χρήση και των spells, εκτός από τα όπλα, έχετε στη διάθεση σας ένα μεγάλο πλήθος επιλογών στη μάχη. Και όπως είναι φυσικό σε ένα Role Playing Game δεν θα μπορούσε να λείπει η μαγεία. Εδώ η "τέχνη" διαιρείται σε πέντε "σχολές", η κάθε μια με τη δική της "κουλτούρα" και τις δικές της τελετουργίες. Πρέπει να συγκεντρώσετε τα κατάλληλα συστατικά, να τα αναμείξετε σωστά ενώ εκτελείτε την κατάλληλη τελετουργία και κατόπιν να τοποθετήσετε το, έτοιμο πλέον, spell σε κάποιο μέσο αποθήκευσης για μετέπειτα χρήση. Ετσι δεν χρειάζεται το σύστημα κατεύθυνσης της μάχης να διαχειρίζεται ταυτόχρονα πολλά επιθετικά spells και έτσι οι μάχες γίνονται αρκετά γρηγορότερες.

Ο χειρισμός του αποτελείται από ένα απλό point and click interface αλλά έχει πολλά menus και υπομenus τα οποία πρέπει να μάθετε κυριολεκτικά απ' έξω. Οι γρίφοι του παιχνιδιού είναι πολύπλοκοι αλλά υπάρχουν πολλοί τρόποι να βελτιώσετε τις ικανότητες του κάθε μέλους τις ομάδας ώστε να μπορέσετε να ανταπεξέλθετε στις απαιτήσεις του παιχνιδιού. Υπάρχουν πολλές όψεις ολόκληρου του παιχνιδιού ενώ δεν λείπουν και κάποιες έξτρα animated sequences οι οποίες προσδίδουν στο παιχνίδι περισσότερη ατμόσφαιρα. Η αποστολή της απώθησης των δαιμονικών δυνάμεων είναι πάρα πολύ δύσκολη. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πρέπει να μάθετε να ακούτε και να συνομιλείτε σωστά με ένα μεγάλο αριθμό χαρακτήρων. Σχεδόν ολόκληρη η δράση καθορίζεται από τον υπολογιστή από τη στιγμή που θα δωθούν εκ μέρους σας οι διαταγές.



ΑΝΤΟΧΗ

60%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Πριν από δύο χρόνια θα είχε καλύτερη τύχη.

ΓΡΑΦΙΚΑ	61
ΗΧΟΣ	91
GAMEPLAY	58
ΓΕΝΙΚΑ	63



BLUE FORCE

HOUSE	TSUNAMI
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Sounblaster

REQUIREMENTS 386SX/16 640K RAM

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**



Αλήθεια ξέρετε τι σημαίνει Tsunami; Είναι Ιαπωνικός όρος και αναφέρεται στο φοβερό παλιρροιακό κύμα που ακολουθεί μια μεγάλη σεισμική δόνηση, φαινόμενο πολύ συχνό στην εξαιρετικά σεισμογενή Ιαπωνία. Οχι δηλαδή ότι οι κύριοι της Tsunami είναι Ιάπωνες. Κάθε άλλο, πρόκειται για μια προγραμματιστική ομάδα που "αποσχίσθηκε" από τη Sierra και αποφάσισε να ακολουθήσει "σόλο καριέρα". Και προς το παρόν φαίνεται να τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ας θυμηθούμε το πάρα πολύ καλό Ringworld που κυκλοφόρησε πριν λίγους μήνες. Πραγματικά μου άρεσε πολύ και κατά συνέπεια χάρηκα ιδιαιτέρως μόλις έφτασε στα χέρια μου το Blue Force. Αν και στη συνέχεια ψιλο-απογοητεύτηκα μόλις είδα ποιός σχεδίασε το παιχνίδι. Πρόκειται για έναν παλαιό γνωστό μας τον Jim Walls, δημιουργό της σειράς που όλοι (εκτός από εμένα) αγαπήσατε των πασίγνωστων Police Quest.

Γιατί το λέω αυτό; Διότι τα τεχνικά καλά Police Quest είχαν αρκετά εκνευριστικά σημεία (λόγου χάριν η ηλίθια οδήγηση στο πρωτο και στο τρίτο) τα οποία έριχναν αρκετά την αντοχή του παιχνιδιού. Τέλος πάντων, έχω παραπονεθεί αρκετά για τα λάθη της Sierra, ας δούμε τι κάνει η Tsunami τώρα.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εκνευριστήτε με κάποιο Police Quest ώστε να απολαύσετε ακόμα περισσότερο το Blue Force. Γιατί δεν κάνετε και τα χαρτιά σας για τη σχολή της αστυνομίας;

ΣΕΝΑΡΙΟ

Για μια ακόμη φορά αναλαμβάνετε το ρόλο ενός "μπασκίνα", μοτοσυκλετιστή ευτυχώς, και μάλιστα "ψάρακα", δηλαδή φρέσκου απόφοιτου από τη σχολή της αστυνομίας. Το όνομα αυτού; Jake Ryan. Οι γονείς του κύριου Ryan που λέτε εφονεύθησαν δέκα χρόνια νωρίτερα και ο φόνος τους έμεινε από τότε ανεξιχνίαστος. Οπότε όπως καταλαβαίνετε αναλαμβάνετε εσείς την εξιχνίαση του εγκλήματος ταυτόχρονα με τα υπόλοιπα καθήκοντα σας. Μιλάμε για πολύ φορτωμένο πρόγραμμα. Σκεφτείτε να ψάχνετε για στοιχεία για κάποιο φόνο ο οποίος έγινε δέκα χρόνια νωρίτερα ενώ ταυτόχρονα πρέπει να ερευνήσετε και μια υπόθεση κλοπής όπλων (ουάου!). Χωρίς βέβαια να αναφέρουμε τις υποθέσεις ρουτίνας, τροχαίες παραβιάσεις, εκδηλώσεις βίας και όλα τα γνωστά και μη εξαιρετέα.

Καλούλικο το σενάριο, προτιμούσα βέβαια το πιο "σατανιστικό" σενάριο του Police Quest IV αλλά όχι και την ηλίθια οδήγηση, αλλά τίποτα το πρωτότυπο και το ιδιαίτερα προκλητικό. Αρκετά ικανοποιητικό όμως, δεν με απογοήτευσε τουλάχιστον. Ας δούμε όμως, είναι το Blue Force τόσο καλό τεχνικά όσο ήταν τα Police Quest;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τεχνικά το Blue Force PoliceQuestίζει (τι λέξη και αυτή!) ακόμα περισσότερο.

Γραφικά; Πολύ καλά αν και τίθομαι εκ διαμέτρου αντίθετος στην τόσο εκτεταμένη χρήση digitized γραφικών. Γιατί το λέω αυτό; Γιατί όλο και περισσότερες εταιρίες καταφεύγουν όλο και πιο συχνά στη σχετικά εύκολη λύση του digitizing. Εντάξει δε λέω, εντυπωσιακά τα digitized γραφικά αλλά και πολύ "λαίμαργα" απαιτώντας όλο και περισσότερο hardware. Γιατί, χάθηκε να μπεί και λίγη τέχνη μέσα στα πλέον δημοφιλή παιχνίδια των τελευταίων ετών; Είπαμε καλό το digitizing αλλά όχι για adventures. Ισως για κάποια demos ... Τέλος πάντων. Καθαρά τεχνικά το Blue Force είναι απόλυτα ικανοποιητικό χωρίς όμως να αγγίζει το χαρακτηρισμό του εντυπωσιακού. Αρκετά λεπτομερή

ΓΕΝΙΚΑ

Η Tsunami μπαίνει δυναμικά στο χώρο των adventures, αρχικά με το υπέροχο Ringworld και τώρα με το πολύ καλό Blue Force, υποσχόμενη πολλά για τη συνέχεια. Θα υπάρχει όμως διάρκεια στην προσπάθεια και συνέπεια στις υποσχέσεις της εταιρίας; Ιδωμεν ... Only time can tell.





(αν και digitized, γκρρρ) γραφικά με σωστούς χρωματισμούς και ικανοποιητική ευκρίνεια αλλά και κάπως "στεγνά". Μου άρεσε ιδιαίτερα η σκηνή της άφιξης στην προβλήτα της πόλης, μια εντυπωσιακή πανοραμική άποψη του χώρου. Πολύ καλό. Επίσης αρκετά ρεαλιστικό και το "κόκπιτ" των δυό μοτοσυκλετών (yeah!) που έχετε στη διάθεση σας αλλά και κάπως "άχρωμο" και ανούσιο καθότι δεν οδηγείτε εσείς (ευτυχώς!). Αρκετά καλές και οι προσωπογραφίες των ατόμων που συναντάτε σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού με μια εξαίρεση. Τον ίδιο τον Jake Ryan, το χαρακτήρα σας. Είναι επιεικώς γελοίος. Πρόκειται για ένα μπούλη με όλη τη σημασία της λέξεως, με εμφανή τα πρώτα σημάδια καράφλας (μακριά από εμάς) αλλά και μια εντελώς ξενέρωτη φάτσα η οποία δεν είναι ικανή να τρομάξει ένα παιδάκι πολύ περισσότερο διάφορα "καλόπαιδα" που συναντάτε αρκετά συχνά. Και γενικότερα ο κύριος Ryan μου θύμισε περισσότερο κάποιον ξενέρωτο yappie υπάλληλο τράπεζας παρά αστυνομικό και μάλιστα μηχανόβιο. Σκεφτείτε ότι από την πρώτη στιγμή τον αντιπάθησα σχεδόν όσο αντιπαθώ την ελεεινή Rosella (την τρελο-κοτσιδού) του King's Quest IV. Αν είναι δυνατόν! Πάντως πρέπει να ομολογήσω ότι γέλασα πολύ μόλις αντίκρυσα στο μόνιτορ μου αυτή την ηλίθια χαζοχαρούμενη φάτσα. Πιστεύω ότι ακόμα και ο (γελοίος) Stallone θα ταίριαζε περισσότερο. Τέλος πάντων, ας ασχοληθούμε λίγο και με τον ήχο του Blue Force.

Τίποτα το σπουδαίο, σίγουρα δεν είναι από τα παιχνίδια που θα σας "υποχρεώσουν" να αποκτήσετε κάποια κάρτα ήχου. Λειτουργικά ηχητικά εφφέ αλλά γενικότερα ο ήχος κρίνεται αδιάφορος χωρίς όμως και να ενοχλεί. Υπάρχει για να ... υπάρχει, έτσι απλά. Γενικά το Blue Force είναι αρκετά ολοκληρωμένο τεχνικά χωρίς όμως να λείπουν και κάποιες ατέλειες, κάποιες λεπτομέρειες οι οποίες όμως κάνουν τη διαφορά σε αυτού του είδους τα παιχνίδια. Τίποτα που να μην έχουμε ξαναδεί.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Θέλω να αναφερθώ αρχικά στο χειρισμό του Blue Force. Δεν διαφέρει από το χειρισμό του Ringworld. Σε όποιο σημείο της οθόνης πατήσετε το δεξί mouse button εμφανίζεται ένα menu που έχει τη μορφή αστυνομικού σήματος (καλόοοο) και έχει τέσσερις εντολές: WALK, LOOK, GET και TALK. Το ωραίο της υπόθεσης είναι ότι δίνοντας την εντολή GET ο κέρσορας παίρνει τη μορφή χεριού και είναι ταυτόχρονα USE, GET αλλά και OPERATE (πολύ καλόοοο). Γενικά ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι πολύ φιλικός προς το χρήστη και πολύ "βολικός". Φυσικά υπάρχει και το απαραίτητο menu επιλογών για Save, Load και όλα τα συναφή. Αρκετά όμως με το χειρισμό ο οποίος κρίνεται σχεδόν τέλειος.

Περνάμε τώρα σε ποιό ουσιώδη θέματα και πιο συγκεκριμένα στο κρισιμότατο gameplay. Αυτό που με απωθούσε στα Police Quest ήταν ο υπερβολικός ρεαλισμός και η τυπικότητα του παιχνιδιού. Διότι για να κάνεις μια απλή σύλληψη έπρεπε να ακολουθήσεις ολόκληρη τη διαδικασία που διδάσκονται οι αστυνομικοί στη σχολή και δεν υπήρχε το παραμικρό περιθώριο σφάλματος. Δε λέω, καλός και ο ρελισμός αλλά σε τέτοια παιχνίδια καταντάει πολύ γρήγορα κουραστικός με τη συνεχή επανάληψη των ίδιων ενεργειών σε κάθε περίπτωση. Και όλοι μας ξέρουμε ότι στην πραγματικότητα ελάχιστοι, αν όχι κανένας, αστυνομικοί είναι τόσο σχολαστικοί και τυπικοί. Πολύ περισσότερο στην Αμερική. Και το gameplay είναι που κάνει αυτή τη φορά τη διαφορά μεταξύ των Police Quest και του Blue Force. Ποιό υπερέχει; Μα το Blue Force φυσικά. Και αυτό διότι, εκτός από την εκνευριστική οδήγηση, δεν υπάρχει αυτή η τυπικότητα και η ψυχρότητα που είχαν οι παραγωγές της Sierra. Εδώ ο Ryan είναι σαφώς πιο "ατομάρα" από τον Sonny Bonds παρά την απαράδεκτη φάτσα του. Πέραν του ότι είναι "τροχο-μπασκίνας" ο Ryan είναι πολύ πιο straight και πιο βρώμικος από τον Bonds απέναντι στους διάφορους υπόπτους.

Από την άλλη οι γριφοι είναι σίγουρα πιο ελεύθεροι και πιο σωστά στημένοι αλλά και όχι τόσο περιοριστικοί, λόγω της καλύτερης γραμμικότητας τους, από αυτούς των Police Quest. Γενικά το Blue Force μου άρεσε περισσότερο από όλα τα Police Quest σαν σύνολο έστω και αν υστερεί κάπως (όχι πολύ) τεχνικά.

ΑΝΤΟΧΗ

87%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Αξίζει τον κόπο

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	92
ΓΕΝΙΚΑ	88



HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC/CD ROM
TEST	PC 386

ΤΟΥ **DEREK DELA FUENTE**

Το Dragonsphere πραγματοποιεί την άφιξη μιάς νέας γενιάς Adventure, και RPG. Χρησιμοποιεί art rotoscoping animation και digitized backround, και μας δίνει μια τρομακτική αίσθηση ρεαλισμού και ομορφιάς. Μολονότι θα βγει σε δισκέτα, η έκδοση CD ROM είναι επαυξημένη και θα παρουσιάζει μιά έξτρα ψηφιοποιημένη ομιλία καθώς και πάρα πολλά άλλα έξτρα.

Η πλοκή κινείται γύρω απ'τον διαβολικό μάγο Sanwe. Φυλακισμένος σε μιά ειδικά κατασκευασμένη μαγική φυλακή, την Dragonsphere, η οποία δρα ως βαρόμετρο της δύναμης του ίδιου του Sanwe. Η Dragonsphere είναι τώρα έτοιμη να σπάσει, και από εσάς εξαρτάται αν θα το αφήσετε αυτό να συμβεί.





Εχοντας διαβάσει το μικρό βιβλιαράκι που συνοδεύει το CD, είναι εύκολο να δείτε ότι οι προγραμματιστές δε δίνουν πολλά στοιχεία. Σας δίνεται μιά μικρή σύνοψη του εδάφους και των γεγονότων που σας οδηγούν μεσ'το παιχνίδι, και από εκεί και πέρα είναι ζήτημα του πόσο αχόρταγος παίκτης της περιπέτεια είστε. Το παιχνίδι είχε αρχικά περιγραφεί ώς μια περιπέτεια ρόλου (RPG), κάτι που θα απογοητεύσει αρκετούς RPG παίκτες μια και αφού το παίξουν για περισσότερο από 4 ώρες, και αφού ευχαριστηθούν πραγματικά την μαγευτική αυτή εμπειρία, δε θα βρουν καμμιά ουσία σ'αυτόν τον ρυθμό του παιχνιδιού. Είναι ένα παιχνίδι εξ'ολοκλήρου περιπέτειας, το οποίο είναι περισσότερο βασισμένο σε ενδείξεις παρά σε συρραφή κομματιών, όπως σ'ένα puzzle. Το ζήτημα είναι η εύρεση αντικειμένων, και η συνομιλία με τα πολυάριθμα υπερφυσικά όντα. Ολα αυτά τα στοιχεία συντελούν σε ένα καλό παραδοσιακό παιχνίδι Adventure. Ενα άλλο θέμα που θα ήθελα να τονίσω είναι ότι το παιχνίδι δεν διαθέτει αυτόματη αναγνώριση της κάρτας ήχου που διαθέτετε πράγμα που σας υποχρεώνει να πειραματιστείτε με τα configuration του ήχου έτσι ώστε να ακούσετε την ενδιαφέρουσα μουσική

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Εαν θέλετε ένα ευχάριστο Adventure, το Dragonsphere είναι ότι πρέπει. Παρομοιάστε το με ένα καλό βιβλίο όπου η ιστορία κυλάει ομαλά και ευχάριστα.

ΓΕΝΙΚΑ

Μια πάρα πολύ διασκεδαστική εμπειρία. Το παιχνίδι βέβαια δεν είναι πρωτοποριακό, αλλά η ιστορία είναι ενδιαφέρουσα, και πάνω απ'όλα το σενάριο είναι ενός καλού καθαρόαιμου Adventure. Ενα καλό σύνολο με αρκετά καλά στοιχεία μπορούμε να πούμε οτι είναι το DRAGONSPHERE. Τώρα, απο εσάς εξαρτάται εάν θα το αγοράσετε.

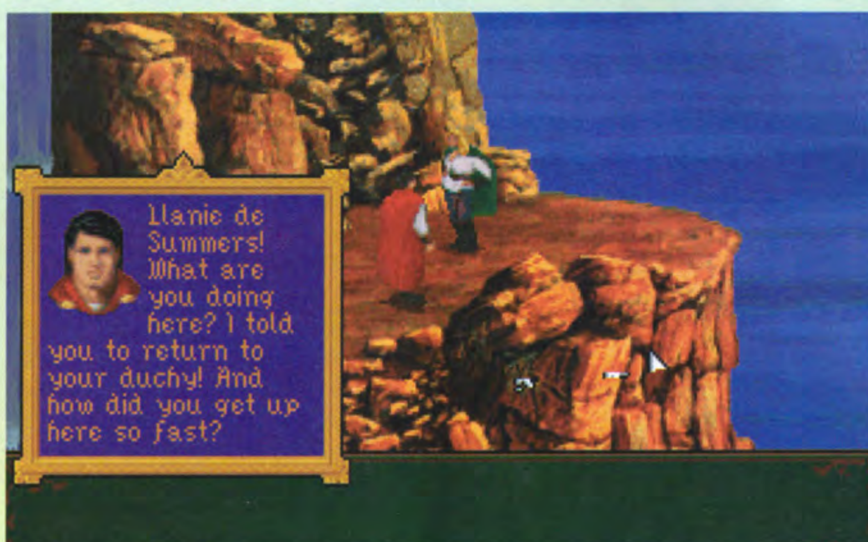








και τα περίεργα ηχητικά εφφέ. Αν και το παιχνίδι είναι έτσι δομημένο ώστε να μην μπορείτε να προχωρήσετε αν πρώτα δεν έχετε επιτύχει συγκεκριμένους στόχους, ωστόσο έχετε 4 τοποθεσίες να επισκεφτείτε και να εξερευνήσετε, μόνο που δεν θα μπορείτε να κάνετε διάφορες λειτουργίες αν δεν έχετε φτάσει προηγουμένως στους συγκεκριμένους στόχους. Το παιχνίδι έχει να κάνει με το καλό, που αγωνίζεται ενάντια στο κακό, τίποτα το καινούργιο, αλλά με μια έξυπνη πλοκή ιστορίας οπου επιβάλλει στον παίκτη να συνεχίσει να παίζει (ειδικά οι αρχάριοι). Ωστόσο φλογεροί παίκτες της περιπέτειας θα τελειώσουν το παιχνίδι μέσα σε μια μέρα - αυτοί θα λάβουν ευχαρίστηση αλλά σύντομα θα μετανιώνουν για τα λεφτά που δώσανε. Ως βασιλιάς ψάχνετε για το διαβολικό μάγο.



Αφήνετε το κάστρο μ'έναν πλούτο αγαθών και κάθε αντικείμενο που μαζεύετε έχει τη δική του δράση, ένα ξίφος με το οποίο μπορείτε να αγωνιστείτε, μια μαγική πέτρα που σας δίνει προστασία, φαγητό για να αναζωογονηθείτε καθώς και πολλά άλλα. Το σπουδαίο μ'αυτό το παιχνίδι είναι ότι είναι δύσκολο να πεθάνετε, έτσι η επιτυχία είναι ευκολότερη αφού δεν πετάγεστε πίσω στο ξεκίνημα συνεχώς. Θα βρεθείτε να ξοδεύετε πολύ χρόνο με την περιπέτεια, και θα ανακαλύψετε ότι όλα αυτά που κάνατε ήταν εντελώς ανώφελα αφού η ακολουθία που ακολουθήσατε ήταν λανθασμένη. Πιό συγκεκριμένα το παιχνίδι δεν σας ειδοποιεί, αλλά ούτε σας αφήνει υπαινιγμούς για κάποια λανθασμένη κίνηση. Ετσι ενώ εσείς νομίζετε ότι έχετε φτάσει στο τέλος του παιχνιδιού, είναι πολύ πιθανόν να μην έχετε κάνει τίποτα. Το Dragonsphere χρησιμοποιεί την ξεπερασμένη τώρα πιά μέθοδο των πολλαπλών ερωτήσεων όταν συνδιαλέγεστε και δομείτε προτάσεις για τις δράσεις. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ικανοποιητικά και μας μεταφέρουν την ατμόσφαιρα του σενάριου. Το παιχνίδι διαθέτει και εύκολο, και σκληρό mode, κάτι που το κάνει ακόμα πιο ελκυστικό για τους αρχάριους παίκτες. Ολα αυτά για να τα δείτε πρέπει να διαθέτετε 4MB RAM με EMS driver, και οποιαδήποτε κάρτα ήχου.

ΑΝΤΟΧΗ

80%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Μια διασκεδαστική εμπειρία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΗΧΟΣ	70
GAMEPLAY	80
ΓΕΝΙΚΑ	70







HOUSE	COKTEL VISION
FORMAT	PC, PC CD ROM
TEST	486DX/40-Soundblaster

INCA II
WIRACOCHA

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Πριν ένα χρόνο περίπου οι προγραμματιστές της Coktel Vision δημιούργησαν ένα άκρως εντυπωσιακό οπτικά αλλά σχετικά ανούσιο παιχνίδι βασισμένο σε κάποιες ιδέες του πασίγνωστου Εριχ Φον Ντέϊνικεν, όποιος έχει διαβάσει ξέρει τι εννοώ, τις οποίες και σχημάτισε αρκετά δημιουργικά αλλά με πολλά κενά. Και φυσικά αναφέρομαι στο πολυσυζητημένο Inca. Ο θόρυβος που δημιουργήθηκε γύρω από αυτό το παιχνίδι ήταν πολύς αλλά τελικά η επιτυχία του δεν έφτασε στα επίπεδα που έλπιζαν οι Γάλλοι δημιουργοί του. Και αυτό διότι το Inca φιλοδοξούσε να γίνει ένα φοβερό action adventure game αλλά το τελικό αποτέλεσμα, κατά την προσωπική μου άποψη, έφερνε περισσότερο προς το "περίεργο" arcade. Χαρακτηριστικά του γνωρίσματα ήταν η τεχνική του τελειότητα αλλά και τα πολλά σεναριακά κενά και η εκνευριστική του δυσκολία λόγω του χειρισμού κυρίως. Και πριν κλείσει χρόνος από την κυκλοφορία του πρώτου μέρους, η Coktel Vision έριξε στην κυκλοφορία και τη συνέχεια. Συνέχεια η οποία υπόσχεται πολλά αλλά η προϊστορία δεν είναι με το μέρος της. Ας δούμε λοιπόν, είναι καλύτερο το Inca II από το πρώτο μέρος ή μήπως η Coktel Vision μας προσφέρει "ξαναζεσταμένο φαγητό"; Follow me...



ΓΕΝΙΚΑ

Μετά το πολυδιαφημισμένο αλλά απογοητευτικό Inca, η Coktel Vision ξαναπροσπαθεί αλλά χωρίς να κατορθώνει να διαφοροποιηθεί ριζικά προς το καλύτερο. Ετσι έχουμε ένα αρκετά καλό παιχνίδι με μέτριο σενάριο και κάτι λιγότερο από απαίσιο gameplay. Ισως οι Γάλλοι έπρεπε να μη ρίξουν όλη την προσοχή τους στον τεχνικό τομέα παραμελώντας σε τέτοιο βαθμό το πολυπαθές gameplay. Καλή προσπάθεια αλλά δεν είναι αρκετή. Προτιμήστε την CD έκδοση αν ανήκετε στους προνομιούχους κατόχους ενός CD ROM. Πάντως είναι ένα από τα καλύτερα demos που μπορείτε να βρείτε, όσον αφορά τις γραφικές δυνατότητες του PC τουλάχιστον.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Μαζέψτε σπίτι όλους τους φίλους σας και δείξτε τους τα δυο Inca σαν demo.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Μετά το τέλος του πρώτου μέρους ο ElDorado κατόρθωσε να ενώσει ολόκληρη την αυτοκρατορία των Incas και να την οδηγήσει σαν πραγματικός ηγέτης στη μεγαλύτερη της ακμή φτάνοντας εως τα πέρατα του διαστήματος (!!!). Μοναδικό εμπόδιο στην ολοκληρωτική κυριαρχία των Incas στέκεται ο απαίσιος Agguire, επικεφαλής των Ισπανών Conquistador, ο οποίος στέλνει έναν τεχνητό αστεροειδή κοντά στη Γη προκαλώντας τεράστια προβλήματα διαπλανητικής επικοινωνίας ενώ κάποιες ανεξήγητες καταστροφές ανησυχούν ιδιαιτέρως την ηγεσία της χρυσής αυτοκρατορίας. Ο Atahualpa, γιός και νόμιμος διάδοχος του μεγάλου ElDorado, εισέρχεται πλέον στο συμβούλιο των πρεσβύτερων και σύμφωνα με την προφητεία του Wiracocha είναι αυτός που θα ανατρέψει τα σατανικά σχέδια του φοβερού Agguire. Ομως ο παρορμητισμός και ο νεανικός ενθουσιασμός του Atahualpa θα τον οδηγήσουν στο θάνατο στην πρώτη του αναμέρηση με τον Agguire. Πλέον ο μόνος ικανός "διάδοχος" του νεκρού νεαρού είναι ο ίδιος του ο πατέρας. Στο ξεκίνημα του παιχνιδιού αναλαμβάνετε το ρόλο του νεαρού Atahualpa αλλά μόλις "σκοτωθείτε" (έπαιξα τρείς φορές τη συ-









γκεκριμένη μάχη σε περίπτωση που έκανα κάτι λάθος αλλά το αποτέλεσμα ήταν πάντα ο ίδιο) είσαστε πλέον ο ElDorado, ακριβώς όπως και στο πρώτο μέρος. Οπως βλέπετε και μόνοι σας έγινε κάποια προσπάθεια βελτίωσης του σεναρίου σε σχέση με το πρώτο Inca αλλά το τελικό αποτέλεσμα διαφέρει ελάχιστα καθώς το σενάριο είναι και πάλι προκαθορισμένο και δεν μπορείτε να το μεταβάλετε ούτε στο ελάχιστο, η πορεία του είναι η ίδια ότι και να γίνει. Δηλαδή ... ποιά η διαφορά;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Εδω τα πράγματα κυμαίνονται στα υψηλότατα επίπεδα του πρώτου μέρους. Φοβερά ψηφιοποιημένα γραφικά, αν και είναι γνωστή η αντιπάθεια μου προς την εκτεταμένη χρήση του digitizing, τα οποία ομολογουμένως δημιουργούν μια πολύ εντυπωσιακή οπτική εικόνα. Οι προσωπογραφίες των χαρακτήρων που συναντάτε είναι αρκετά καλές σε ποιότητα αν και η επιλογή των ηθοποιών που "στήθηκαν" για το digitizing δεν είναι η καλύτερη δυνατή. Ιδίως η "φάτσα" του Atahualpa είναι επιεικώς γελοία.

Τα backgrounds του παιχνιδιού είναι υπέροχα όπως και η κίνηση των διαστημοπλοίων στις αερομαχίες. Η λεπτομέρεια που χαρακτηρίζει τα γραφικά ολόκληρου του παιχνιδιού είναι πραγματικά μνημειώδης ενώ οι χρωματισμοί και οι φωτοσκιάσεις δημιουργούν μια πολύ όμορφη ατμόσφαιρα. Στις αερομαχίες παρατηρείται μια ιδιαίτερη προσοχή στη λεπτομέρεια ενώ η κίνηση είναι πραγματικά φοβερή (σε 486 πάντα). Υπάρχει μεγάλη δόση φαντασίας στο σχεδιασμό όλων των γραφικών αλλά κυρίως στα διαστημόπλοια αν και σε μερικές περιπτώσεις παρατηρούνται τάσεις υπερβολής. Υπάρχουν σε ολόκληρο το παιχνίδι σκηνές οι οποίες θα σας μείνουν για καιρό στο μυαλό αλλά λόγω της τεχνικής τους τελειότητας και μόνο, αυτό όμως είναι κάτι το οποίο θα συζητήσουμε παρακάτω.

Σε γενικές γραμμές η τεχνική τελειότητα παρασύρει πολλές φορές τον παίκτη στο να πιστέψει ότι βλέπει κάποια ταινία ενώ τα interactives που υπάρχουν διάχυτα σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού ενισχύουν αυτή την εντύπωση. Ο ήχος του παιχνιδιού δεν είναι ισάξιος του πρώτου μέρους αλλά υπάρχει μια ιδιαίτερα ατμοσφαιρική μουσική η οποία κάνει τη δουλειά της χωρίς πρόβλημα. Ομιλία δεν υπάρχει αλλά έχω βάσιμες πληροφορίες ότι η έκδοση για CD θα έχει ομιλία σε ολόκληρο το παιχνίδι αντικαθιστώντας τους εκνευριστικούς υπότιτλους που υπάρχουν σε αυτή την έκδοση. Τεχνικά λοιπόν το Inca II είναι απόλυτα ικανοποιητικό αγγίζοντας τα όρια του ανεπανάληπτου.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι ο καλύτερος δυνατός αλλά σίγουρα δεν δημιουργεί κάποιο φοβερό πρόβλημα, αρκεί βέβαια το ποντίκι σας να είναι σε πολύ καλή κατάσταση. Το gameplay όμως του Inca II είναι σίγουρα η αχίλλειος πτέρνα του και πάλι! Σίγουρα το δεύτερο μέρος δεν είναι απλώς ένα όμορφο arcade όπως το πρώτο αλλά και πάλι οι διαφορές σίγουρα δεν είναι ριζικές. Υπάρχουν αρκετοί γρίφοι οι οποίοι είναι αρκετά έξυπνοι αλλά ταυτόχρονα είναι εντελώς αποσπασματικοί. Τι εννοώ με αυτό; Οι διάφοροι γρίφοι είναι "ξεκάρφωτοι" χωρίς να επεκτείνουν το σενάριο ή να προωθούν την πλοκή του παιχνιδιού ενώ η δυσκολία τους είναι πολύ μικρή σε σχέση με άλλα παιχνίδια του "είδους". Στην αρχή του παιχνιδιού επιλέγετε τον τρόπο που θα παίξετε επιλέγοντας τον arcade ή τον adventure (???) δρόμο. Οι διαφορές όμως μεταξύ των δυο διαφορετικών δρόμων είναι ελάχιστες αν όχι μηδαμινές.

Φυσικά δε χρειάζεται να πω ότι θεωρώ την arcade επιλογή ανάξια λόγου, είναι που είναι arcade ... Καλά είναι και τα arcades αλλά όχι τόσο πολύ πια σε τέτοιο είδος παιχνιδιού. Δεν πιστεύω ότι υπάρχει κάτι άλλο να πω για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Είναι αρκετά καλό αλλά και πάλι η Coktel Vision δεν κατόρθωσε να ικανοποιήσει τις προσδοκίες και τις απαιτήσεις μας. Πάντως σίγουρα είναι καλύτερο από το πρώτο μέρος.





ΑΝΤΟΧΗ

74%



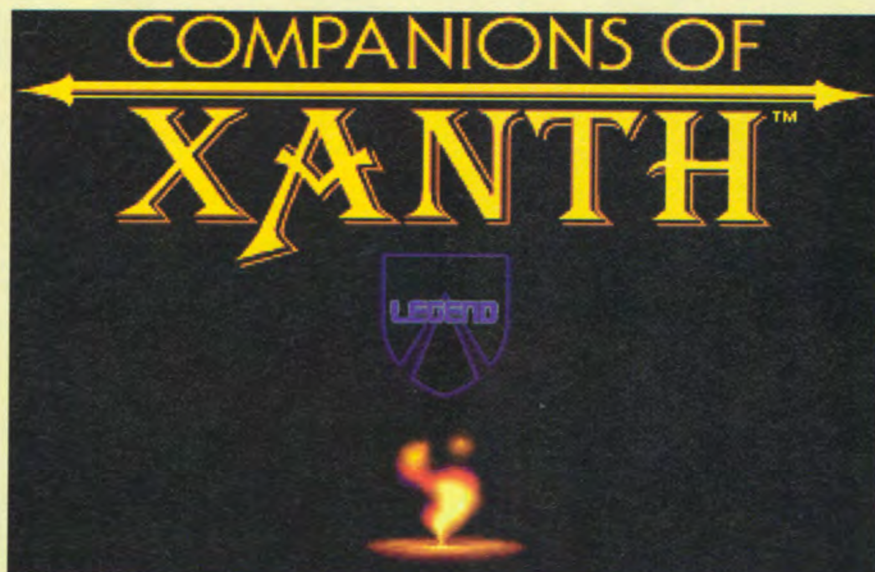


ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Δεν μας έπεισε ...

ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	69
ΓΕΝΙΚΑ	75





HOUSE	LEGEND
FORMAT	PC
TEST	486DX2/50, SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**



ΜΙΑ ΣΥΝΗΘΙΣΜΕΝΗ ΜΕΡΑ

Μια πρωινή μέρα του Μαρτίου, και ενώ είχα ρεπό. Χτυπάει το τηλέφωνο.

GORE- *ΝΑΙ;*

ΑΓΝΩΣΤΟΣ- *ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ!!*

GORE- *Ελα Νίκο, τι γίνεται στο USER;*

SONIC- *Ηρθανε παιχνίδια για review.*

GORE- *Adventures ήρθανε;;*

SONIC- *Και βέβαια ήρθανε, αλλά τα λιγουρεύεται ο Παύλος.*

GORE- *Μα τον Azagthoth, θα εξαπολύσω θεούς και δαίμονες αν αύριο που θα έρθω δεν υπάρχει Adventure για μένα.*

(Κάπου εδώ ο Κροντηράς αρχίζει να ιδρώνει, και ο Παύλος ετοιμάζεται να αποκρούσει τα σατανικά μου spells που αναμένονται απ'το τηλέφωνο)

SONIC- *Καλά θα δούμε τι θα κάνουμε.*

(Μετά απο σύσκεψη συντακτών αποφασίστηκε ένα από τα Adventures να παραδοθεί σε μένα)

GORE- *Λοιπόν; Τι αποφασίσατε;;*

SONIC- *Το COMPANIONS OF XANTH σου ανήκει!!*

GORE- *Το COMPANIONS OF XANTH, δεν είναι αυτό της LEGEND;;*

SONIC- *Αυτό είναι, και απ' ότι φαίνεται και από το εξώφυλλο πρέπει να είναι πολύ καλό.*

GORE- *Ερχομαι....*

SHADOWCASTER- *Εμένα γιατί δεν με ρώτησε κανείς;*

Κάπως έτσι το COMPANIONS OF XANTH κατέληξε στα χέρια μου. Να τι τραβάμε και εμείς οι συντάκτες γιά να γράψουμε ένα review.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Διαβάστε οπωσδήποτε το υπέροχο βιβλίο του Piers Anthony, Demons Don't Dream.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εκεί οπού ο ήλιος χαϊδεύει τα γλυκά νερά των ποταμών. Εκεί που τα πουλιά τραγουδούν μυστήριες μελωδίες, σ' έναν κόσμο όπου δύο δαίμονες μάχονται γιά την κυ-

ΓΕΝΙΚΑ

Το COMPANIONS OF XANTH δεν έχει ψεγάδια. Είναι ένα ολοκληρωμένο Adventure που λίγο πολύ τα έχει όλα. Καλά γραφικά, καλός ήχος, εύχρηστος χειρισμός, και ενδιαφέρον σενάριο φτάνουν και περισεύουν για ένα Adventure game. Το Companions Of Xanth τα υπερκαλύπτει όλα αυτά. Βέβαια όσο υπάρχουν παιχνιδάρες όπως το Gabriel Night, τα κριτήρια βαθμολόγησης αλλάζουν. Παρ' ολα αυτά δεν παύει να είναι ένα πολύ καλό Adventure.



ριαρχία του κόσμου, εσείς είστε το "κλειδί" της ανθρωπότητας και πρέπει να μονομαχήσετε με των Com-Pewter, και να επιβιώσετε στον μαγικό κόσμο του XANTH. Δαίμονες, δράκοι, κένταυροι, αλλά και άλλα περίεργα πλάσματα έχουν βαλθεί να σας εμποδίσουν. Εσείς πριν ξεκινήσετε την περιπέτεια σας μπορείτε να διαλέξετε έναν σύντροφο ο οποίος θα σας φανεί υπερβολικά χρήσιμος στην περιπέτεια την οποία έχετε αναλάβει. Διαλέξτε όμως σοφά γιατί ένας κακός σύντροφος, μπορεί να είναι και ο μεγαλύτερος εχθρός. Γι' αυτό μην κοιτάτε την εξωτερική τους εμφάνιση αλλά δώστε σημασία στις ικανότητες τους. Κάτι που αξίζει να πούμε είναι ότι το Companions Of Xanth είναι βασισμένο στο βιβλίο του Piers Anthony, Demons Don't Dream. Το βιβλίο μπορείτε να το βρείτε μέσα στο κουτί του παιχνιδιού. Αν παίξετε το παιχνίδι και συγχρόνως κοιτάτε και το Demons Don't Dream, σύντομα θα το τελειώσετε. Το σενάριο του παιχνιδιού όπως καταλαβαίνετε δεν είναι ρηχό, αλλά απεναντίας έχει βάθος και ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

ΗΧΟΣ-ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού καλύπτουν σε μεγάλο βαθμό τις ανάγκες του σύγχρονου Adventurer. Η προγραμματιστική ομάδα που ακούει στο όνομα Legend μας αιφνιδίασε με το Companions Of Xanth, αφού έχει περάσει σε ένα καινούργιο πιο ολοκληρωμένο τρόπο έκφρασης των τοποθεσιών που διαδραματίζεται η περιπέτεια. Μεγαλύτερες εικόνες, και ακόμα περισσότερες μπορείτε να δείτε ενώ παίζετε το παιχνίδι. Δεν είναι μόνο αυτό που με έκανε να πιστέψω ότι η Legend συνετίστηκε. Παρατηρώ ότι τα χρώματα είναι σε χαμηλούς σχετικά τόνους κάνοντας το παιχνίδι ακόμα πιο ρεαλιστικό και πιό ευχάριστο. Εκτός από τα χρώματα, τα σχέδια είναι



πολύ καλά και δεν τα διακρίνει προχειρότητα. Πολλές από τις εικόνες έχουν και κινητικό χαρακτήρα. Ενα απλό παράδειγμα είναι ότι στην πίστα με το καράβι μπορείτε να διακρίνετε τον ατμό που βγαίνει από το φουγάρο του πλοίου. Τέλος ένα ακόμα στοιχείο που αναβαθμίζει τα γραφικά είναι τα διάφορα Interactives που βλέπουμε όσο προχωράμε την περιπέτεια μας.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός, πολλά μουσικά κομμάτια τα οποία εναλλάσσονται ανάλογα με τον χώρο που κινείστε. Τα μουσικά θέματα αυτά υστερούν λίγο στην ποιότητα του ήχου, αλλά είναι βασισμένα σε υπέροχες συνθέσεις.

Αλλο ένα στοιχείο του ήχου είναι και τα διάφορα digitized εφφέ. Οσοι ξέρουν τα παιχνίδια της Legend είμαι σίγουρος ότι βάσει του Companions Of Xanth θα έχουν απορήσει βλέποντας τόσες βελτιώσεις. Περιμένετε να δείτε και τι γίνεται στο θέμα του χειρισμού.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Εδώ η Legend έκανε την έκπληξη. Ενώ τα πιο παλιά της παιχνίδια ήταν λίγο "σπαστικά" στο θέμα του χειρισμού, τώρα έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που είναι εύχρηστο, ευχάριστο, και γρήγορο. Βέβαια ο παλιός χειρισμός της Legend ήταν αρκετά βολικός αφού είχε όλες τις επιλογές κινήσεων σε μία οθόνη. Τώρα τα έχει όλα αυτά αλλά δεν χρειάζεται πιά να γράφετε αυτό



που θέλετε να κάνετε, αλλά χρησιμοποιώντας το mouse μπορείτε να κάνετε όλες σας τις κινήσεις. Πάνω αριστερά διακρίνετε τις βασικές επιλογές "διαταγών" που δίνετε στον ήρωα σας. Ακριβώς απο κάτω υπάρχει μιά "μαργαρίτα" κινήσεων η οποία σας διευκολύνει να κινείστε στον κόσμο του Xanth. Κάτω απο την μαργαρίτα υπάρχουν τα ικονίδια για να σώσετε, γιά να δείτε τον χάρτη, καθώς και διάφορες άλλες υποεπιλογές. Το μεγαλύτερο κάτω μέρος της οθόνης το καταλαμβάνει ένας πίνακας ο οποίος σας ενημερώνει για το τι έχετε μαζί σας. Ακριβώς δίπλα είναι το ικονίδιο του συντρόφου σας.

Ολα αυτά συντελούν σε ένα πολύ καλό τρόπο χειρισμού που κάνει το παιχνίδι άνετο και όπως είπαμε και παραπάνω εύχρηστο και γρήγορο.



ΑΝΤΟΧΗ

87%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Ενα "must" για την συλλογή σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	87
ΓΕΝΙΚΑ	85





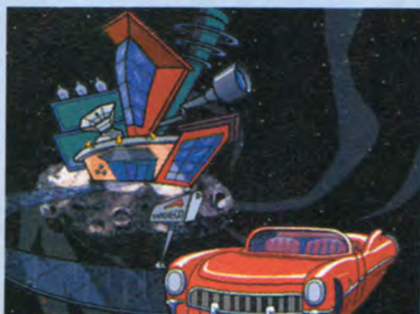






HOUSE	BRODERBUND
FORMAT	PC
TEST	486DX2/50 SOUNDBLASTER

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**



Η σεβαστή εταιρία Broderbund, δημιούργησε μιά σειρά παιχνιδιών με σκοπό την διαπαιδαγώγηση, την ενημέρωση, και φυσικά την ψυχαγωγία των gamers. Η σειρά αυτή ονομάζεται CARMEN SANDIEGO, και στα χέρια μας έχουμε το παιχνίδι της αναζήτησης της στο διάστημα. Απ' ότι γνωρίζουμε υπάρχει και το παιχνίδι WHERE IN USA IS CARMEN SANDIEGO, όπου η περιπέτεια διαδραματίζεται στις Ηνωμένες Πολιτείες. Οπως θα δείτε και παρακάτω, όσο παίζετε το WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO τόσες πιο πολλές γνώσεις αποκτάτε για το διάστημα. Ας περάσουμε όμως στην αναλυτική παρουσίαση του παιχνιδιού.

ΓΕΝΙΚΑ

Το Where In Space Is Carmen Sandiego είναι ένα πρόγραμμα που συνδυάζει τέλεια την ψυχαγωγία με την μάθηση. Μια τεράστια εγκυκλοπαίδεια με χιλιάδες πληροφορίες γιά το ηλιακό μας σύστημα, την γεωγραφία, και την μυθολογία. Τα καλά γραφικά, και ο όμορφος ήχος κεντρίζουν το ενδιαφέρον του παίχτη ο οποίος μαθαίνει, ενώ παίζει ένα πολύ καλό παιχνίδι.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η αποστολή που σας έχει ανατεθεί δεν είναι και τόσο εύκολη. Πρέπει να σταματήσετε την CARMEN, καθώς και την συμμορία της η οποία λεηλατεί τους πολιτισμούς του διαστήματος. Εσείς είστε κάτι σαν αστυνομικός ντετέκτιβ του διαστήματος. Το μέσο το οποίο θα χρησιμοποιείτε γιά τα διαπλανητικά ταξίδια σας είναι το υπερσύγχρονο διαστημόπλοιο Cosmohopper 911 Turbo.

Το διαστημόπλοιο αυτό είναι εφοδιασμένο με έναν υπολογιστή τελευταίας τεχνολογίας που ακούει στο όνομα VAL 9000. Γιά να πετύχετε τον σκοπό σας πρέπει να εξαθρώσετε όλη την συμμορία έτσι ώστε να καταφέρετε να φτάσετε στην Carmen και να την συλλάβετε. Στην αρχή του παιχνιδιού είστε Space Cadet, αργότερα και εφόσον κάνετε συλλήψεις και διαλευκάνετε εγκλήματα θα προαχθείτε σε Sun Admiral. Αφού αρχίσετε λοιπόν και δηλώσετε το όνομα σας, θα σας εμφανιστεί ο "μπασκινο-αρχηγός", και θα σας αναθέσει την αποστολή. Αφού λύσετε κάποιο αστυνομικό αίνιγμα ο αρχηγός ξαναεμφανίζεται και σας αναθέτει μια καινούργια αποστολή. Γιά να διαλευκάνετε τις διάφορες απάτες και παρανομίες πρέπει να εξετάζετε τους διάφορους μάρτυρες που υπάρχουν διασκορπισμένοι στους πλανήτες. Γιά να τα βγάλετε πέρα η προγραμματιστική ομάδα Broderbund έχει προγραμματίσει ειδικά γιά σας ένα σωρό ευκολίες. Μιά από αυτές είναι και το ρομπότ που ακούει στο όνομα Probe και μπορείτε ανά πάσα στιγμή να το στείλετε σε κάποιο πλανήτη να κάνει έρευνα και να σας φέρει κάποια στοιχεία τα οποία θα τα χρησιμοποιήσετε γιά να λύσετε το αίνιγμα. Χρησιμοποιώντας το ρομπότ, τις καταθέσεις των μαρτύρων, και διάφορα άλλα στοιχεία ανακαλύπτετε ποιός είναι ο απατεώνας. Για να τον συλλάβε-

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Αν οι βαθμοί στο σχολείο δεν είναι καλοί, αυτό είναι το μόνο παιχνίδι το οποίο θα σας αγοράσουν αμέσως οι γονείς σας.









τε όμως πρέπει να αποκτήσετε ένταλμα συλλήψεως. Αυτό γίνεται δίνοντας τα στοιχεία που σας οδήγησαν για να καταλάβετε ποιός είναι ο απατεώνας στο συμπαθέστατο σας υπολογιστή, VAL 9000. Τα probes δεν φυτρώνουν στα δέντρα όπως μας πληροφορεί και η γυναικεία φωνή του VAL, για αυτό μην τα ξοδεύετε άσκοπα.

Παρ'όλα αυτά τα probes αυξάνονται ενώ παίζετε και προχωράτε. Ενά άλλο θέμα που πρέπει να δώσετε προσοχή είναι η αστρική ώρα. Ο αρχηγός σας σας έχει προκαθορίσει τον χρόνο δράσης τον οποίο δεν μπορείτε να υπερβείτε. Επίσης προσοχή θέλει και η ποσότητα των καυσίμων η οποία σε κάθε μεταφορά σας μειώνεται. Γιά αυτό μην κάνετε άσκοπα ταξίδια, γιατί το παιχνίδι δεν διαθέτει ούτε βενζινάδικα, ούτε express service.

ΓΡΑΦΙΚΑ-ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι αρκετά καλά, και δεν μας δίνουν την δυνατότητα να βρούμε κάποιο ψεγάδι. Πάνω απο πενήντα digitized εικόνες οι οποίες είναι παρμένες απο τα αρχεία της NASA, και από διάφορα άλλα ερευνητικά κέντρα τα οποία ασχολούνται με το διάστημα. Η καλή ποιότητα των γραφικών φαίνεται και απο την εισαγωγή του παιχνιδιού. Βέβαια εκτός απο τις Digitized εικόνες, υπάρχουν και δεκάδες άλλες σχεδιασμένες. Καλός επίσης είναι και ο σχεδιασμός του διαστημοπλοίου, που φαίνονται καθαρά όλα τα όργανα. Οι στατικές εικόνες του παιχνιδιού συνδυάζονται και με Animation. Σε διάφορους πλανήτες τα πλάσματα που ζούν εκεί έχουν έναν ιδιαίτερο κινούμενο χαρακτήρα. Το Animation είναι ομαλό και ευχάριστο.

Ολα αυτά συντελούν στην οπτική ικανοποίηση του gamer. Τι γίνεται όμως με την ακουστική ικανοποίηση; Ακόμα και εδώ η Broderbund δεν μας απογοήτευσε. Πολλά μουσικά θέματα τα οποία αλλάζουν απο πλανήτη σε πλανήτη. Οι μελωδίες είναι αρκετά καλές, και εκφράζουν απόλυτα το μέρος που βρίσκεστε κάθε φορά. Τον ήχο πλαισιώνουν και οι πολύ καλές Digitized φωνές που ακούγονται. Ο VAL 9000 έχει μιά υπέροχη γυναικεία φωνή η οποία γίνεται απόλυτα κατανοητή. Βέβαια εκτός απο τις μελωδίες και τις φωνές υπάρχουν και πολύ καλά Digitized εφφέ. Κάθε φορά που μεταφέρεστε από πλανήτη σε πλανήτη ακούγονται πειστικότατοι ήχοι διαστημοπλοίου. Ενα μικρό παράπονο στον τομέα του ήχου είναι ότι μερικές μελωδίες είναι απελπιστικά χαρούμενες, και γλυκανάλατες.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός είναι υπέροχος και άνετος. Μιά ματιά στο εγχειρίδιο του παιχνιδιού φτάνει να σας κάνει "TOP GUN" έτσι ώστε να τα βγάζετε πέρα στον επικίνδυνο κόσμο του διαστήματος. Τεράστιες τράπεζες πληροφοριών γίνονται άνετα προσπελάσιμες, και κατανοητές. Ολα αυτά που πρέπει να κάνετε είναι εύκολα να πραγματοποιηθούν μέσα απο το ταμπλώ του διαστημοπλοίου σας. Βέβαια η δράση είναι λίγο περιορισμένη αφού δεν έχετε και τόσα πολλά να κάνετε ενώ παίζετε. Αυτό δικαιολογείται απόλυτα λόγο του είδους του παιχνιδιού το οποίο είναι περισσότερο εκπαιδευτικό παρά ψυχαγωγικό. Παρ'όλα αυτά το παιχνίδι είναι ικανό να κρατήσει πολύ καιρό στον σκληρό δίσκο σας ακόμα και άν δεν ενδιαφέρεστε για τον εκπαιδευτικό του χαρακτήρα.

ΑΝΤΟΧΗ





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Εκπαιδευτικό, ψυχαγωγικό, και εύχρηστο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	82
GAMEPLAY	82
ΓΕΝΙΚΑ	85









STARLORD

HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	PC
TEST	486DX/40-Soundblaster

ΤΟΥ **Π. ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΥ**

Να τα μας! Αυτό μας έλειπε τώρα. Πριν ακόμα προλάβω να "χωνέψω" καλά την κυκλοφορία του ανυπέρβλητου Privateer από τη φοβερή Origin και του καλούτσικου Frontier - Elite II από τη Gametek, ήρθε και η μεγάλη κυρία της εξομοίωσης να μπει στο χορό. Η Microprose, που τυγχάνει να είναι μια από τις αγαπημένες μου εταιρίες, αποφάσισε να εισέλθει στο χώρο της "διαστημικής στρατηγικής εξομοίωσης" (δικός μου είναι ο όρος, έχω την πατέντα) ρίχνοντας στην αγορά το πολλά υποσχόμενο και εξίσου φιλόδοξο Starlord. Και ας μην ξεχνάμε ότι επίκειται και η κυλοφορία του, επίσης πολλά υποσχόμενου, Master of Orion επίσης από τη Microprose. Τελικά μου φαίνεται ότι οι κύριοι της αμερικάνικης εταιρίας βαρέθηκαν την παραγωγή "ξερών" εξομοιωτών και αποφάσισαν να ασχοληθούν λίγο και με τη στρατηγική προσπαθώντας προφανώς να δώσουν και κάποιο βάθος στους νέους τους "εξομοιωτές". Η απλά ζήλεψαν την αδιαμφισβήτητη επιτυχία του Privateer και του Elite και αποφάσισαν να δώσουν κάτι παραπάνω. Μέσω του Starlord η Microprose επιχειρεί να μας δώσει ένα διαστημικό "εξομοιωτή", είναι γνωστή πλέον η θέση μου επί του θέματος, με ευρείας έκτασης στρατηγικό σχεδιασμό και τεράστιας θα έλεγα κλίμακας σεναριακή πλοκή. Γιατί όμως το λέω αυτό. Ας δούμε μαζί τι ακριβώς συμβαίνει με αυτή τη νέα παραγωγή της Microprose.



ΓΕΝΙΚΑ

Αρκετά καλό σαν σύλληψη αλλά το αποτέλεσμα δεν δικαίωσε τις προσδοκίες μου. Τεχνικά δεν έχει πολλά μειονεκτήματα, χωρίς βέβαια να είναι αψεγάδιαστο, αλλά το όλο αποτέλεσμα δεν δείχνει να εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες που έχει ένα σενάριο σαν και αυτό. Γενικά το όλο σύνολο δεν δείχνει να κυμαίνεται στα επίπεδα που μας έχει συνηθίσει η MicroProse. Πάντως αξίζει τον κόπο αν και δεν ανήκει ούτε κατά διάνοια στις καλές παραγωγές αυτής της εποχής. Ρίξτε του μια ματιά.

ΠΡΙΝ ΠΑΙΞΕΤΕ

Ασχοληθείτε με το Privateer ή το Frontier και δείτε και μόνοι σας τη διαφορά. Ισως και τα δυο Dune να σας αρέσουν περισσότερο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Πολύ ωραία πράγματα. Το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού τίθεται κάπου στο (πολύ) μακρινό μέλλον όπου πλέον τα διαστημικά ταξίδια δεν υπολογίζονται σε έτη φωτός αλλά σε ημέρες! Το ανθρώπινο γένος έχει κυριαρχήσει στο γαλαξία αν και πως θα μπορούσαν να λείπουν οι καθιερωμένες πλέον έριδες; Υπάρχουν πλέον "οικογένειες", δυναστείες οι οποίες βρίσκονται διαρκώς σε εμπόλεμη, συνήθως, κατάσταση με άλλες οικογένειες για την κυριαρχία σε κάποιο πλανήτη. Συμμαχίες σχηματίζονται και διαλύονται με την ίδια ευκολία ενώ ο απώτερος σκοπός είναι ένας και μοναδικός. Η απόλυτη κυριαρχία σε ολόκληρο το γαλαξία και αυτό μπορεί να επιτευχθεί με ένα και μοναδικό τρόπο. Να γίνετε ο ανώτατος άρχων, ο αυτοκράτορας ολόκληρου του γαλαξία. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μόνο με συνεχή και εξοντωτικό πόλεμο εναντίον όλων των υπόλοιπων οικογενειών και στο τέλος εκθρονισμό του παρόντος αυτοκράτορα. Φυσικά πρώτα πρέπει να αναρριχηθείτε στην ιεραρχία της δικής σας οικογένειας περνώντας από Earl σε Duke, κατόπιν σε Lord και τελικά σε King ο οποίος είναι και ο επικεφαλής της κάθε οικογένειας. Και όπως είναι αυτονόητο, η κάθε προσάρτηση νέου πλανήτη στο υπάρχον δυναμικό της οικογένειας εκτός από το χρηματικό σας απόθεμα ανεβάζει και τις μετοχές σας στους κόλπους της οικογένειας. Οπως καταλαβαίνετε το Starlord



είναι καθαρά "οικογενειακή υπόθεση". Κάτι από τη γειτονική μας Σικελία δεν θυμίζει αυτό; Ισως και λίγο από Κορσική. Αυτά τα ολίγα για το σενάριο του Starlord το οποίο είναι αρκετά έξυπνο αλλά και τεράστιο σε έκταση μιας και η μάχη μεταξύ των οικογενειών είναι μεγάλης κλίμακας. Επεκτάσεις και εξελίξεις του σεναρίου δεν βρήκα μέσα στο παιχνίδι με μοναδική εξαίρεση το γεγονός ότι παράλληλα με τα δικά σας κατορθώματα αναπτύσσονται και όλες οι υπόλοιπες οικογένειες. Ας δούμε όμως την καθαρά τεχνική μεριά του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Πιστεύω ότι είναι ήδη πασίγνωστο το υψηλό επίπεδο γραφικού σχεδιασμού όλων των παραγωγών της MicroProse. Και το Starlord δεν θα μπορούσε να αποτελεί εξαίρεση. Οι στατικές εικόνες που υπάρχουν σε ολόκληρο το παιχνίδι, και είναι αρκετές, είναι πολύ όμορφες τόσο



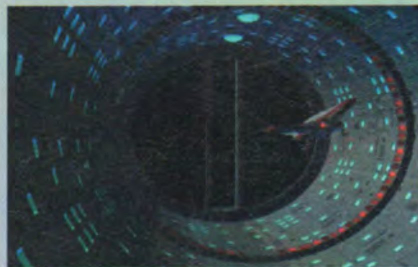
σε σχεδιασμό όσο και στην επιλογή των χρωμάτων. Οι διάφοροι πλανήτες είναι αρκετά εντυπωσιακοί και ο κάθε ένας διαφέρει εντελώς από τον άλλο.

Το δυνατότερο όμως σημείο του παιχνιδιού, όσον αφορά τα γραφικά, είναι οι αερομαχίες. Τα vectors που χρησιμοποιούνται είναι πολύ υψηλής ποιότητας, με καταπληκτική ταχύτητα και πολύ καλούς χρωματισμούς. Η ταχύτητα είναι πραγματικά εκπληκτική ενώ, παρά το γεγονός ότι συνήθως βρίσκονται πολλά σκάφη ταυτόχρονα στην οθόνη, η κίνηση δεν έχει κανένα απολύτως πρόβλημα. Αυτό βέβαια συμβαίνει στον 486 που έγινε το τέστ. Η κίνηση λοιπόν είναι ομαλότατη, αν και ώρες ώρες παραείναι γρήγορη, χωρίς να δημιουργείται το παραμικρό πρόβλημα όσο animation και να υπάρχει ταυτόχρονα στην οθόνη. Φυσικά υπάρχουν και κάποια μειονεκτήματα. Κατ'αρχήν τα χρώματα των διαστημοπλοίων είναι υπερβολικά έντονα και χτυπούν άσχημα στο μάτι ενώ είναι εντονότατη η έλλειψη των interactives τα οποία ίσως να βελτίωναν αρκετά τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Υπάρχουν βέβαια κάποια ψευδο-interactives αλλά δεν είναι αρκετά. Σίγουρα είναι λειτουργικά αλλά επαναλαμβάνονται και η συνεχής επανάληψη καταντάει κουραστική. Στις αερομαχίες μαζεύονται πάρα πολλά διαστημόπλοια ταυτόχρονα στην οθόνη και υπάρχουν στιγμές που δεν ξέρεις αν ρίχνεις σε αντίπαλο ή σε δικό σου διαστημόπλοιο. Αυτά όμως έχουν οι μάχες μεγάλης κλίμακας. Και σε γενικές γραμμές κάτι τέτοιο είναι αρκετά ρεαλιστικό. Αλλο μειονέκτημα είναι το εξαιρετικά φτωχό κόκπιτ του διαστημοπλοίου που πετάτε ενώ όλα τα διαστημόπλοια, αλλάζουν ανάλογα με το βαθμό σας, έχουν το ίδιο εσωτερικό αλλά και τα ίδια πτητικά χαρακτηριστικά. Ο ήχος δεν είναι σίγουρα το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού. Αρκετά καλά και λειτουργικά εφφέ αλλά γενικά το ηχητικό σύνολο του Starlord δεν είναι κάτι που να μην το έχουμε ξανακούσει.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Μοιρασμένα τα πράγματα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού δεν είναι ότι καλύτερο έχουμε δει καθότι ούτε στις αερομαχίες ούτε στο στρατηγικό μέρος βοηθάει τον παίκτη ιδιαιτέρως να εξοικοιωθεί με το παιχνίδι. Πάντως παίζεται χωρίς ιδιαίτερα προβλήματα. Το gameplay, όπως και σε όλα τα παιχνίδια στρατηγικής φύσης, είναι το δυνατό σημείο του Starlord. Πολλοί πλανήτες για κατάκτηση, πολλοί αντίπαλοι για εξουδετέρωση αλλά και πάρα πολλές δυσκολίες σας περιμένουν στον κόσμο των διαστημικών δυναστειών. Υπάρχει δυνατότητα εμπορίου, υπάρχουν αερομαχίες, υπάρχουν μάχες οι οποίες κρίνονται περισσότερο από την τακτική που θα ακολουθήσει ο παίκτης αλλά υπάρχουν και προβλήματα.





Εαν επιλέξετε να εμπλακείτε αυτοπροσώπως σε κάποια μάχη θα δείτε ότι τα αντίπαλα διαστημόπλοια είναι εξίσου δυνατά με το δικό σας και ότι γενικά τα πράγματα είναι πολύ ζόρικα, ίσως περισσότερο απ' όσο πρέπει.

Αλλά το δυσκολότερο, και πιο εκνευριστικό, σημείο του παιχνιδιού είναι η διαχείριση των χρημάτων και των πόρων του παίκτη αλλά και η τεχνική υποστήριξη της διαστημικής σας αρμάδας. Είναι εξαιρετικά δύσκολη η εξοικονόμηση καυσίμων αλλά και εξοπλισμού για τα διαστημόπλοια σας ενώ ο χρόνος που χάνετε σε κάθε ταξίδι είναι υπερβολικός σε αναλογία με τις εξελίξεις που συμβαίνουν και δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα. Ισως να προσδίδει ρεαλισμό αυτό το γεγονός αλλά πάντα υπάρχουν και κάποια πλαίσια τα οποία όμως, δυστυχώς, εδώ υπερβαίνονται κατά πολύ. Γενικά το Starlord είναι ένα αρκετά καλό και πλήρες παιχνίδι αλλά με εμφανείς αδυναμίες σε όλους σχεδόν τους τομείς. Εξαιρετικά δύσκολο τόσο στο χειρισμό όσο και στο gameplay. Κρίμα γιατί περίμενα κάτι περισσότερο από μια εταιρία σαν τη MicroProse.



ΑΝΤΟΧΗ

81%





ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

Καλό αλλά όχι για την MicroProse.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	82
ΓΕΝΙΚΑ	84

ΠΟΛΥΤΟΠΟ COMPUTERS

ΧΑΛΚΙΔΙΚΗΣ 40 - 54643 ΘΕΣ/ΝΙΚΗ - ΤΗΛ. (FAX) 031 - 837.063

ΔΙΣΚΕΤΕΣ

5,25 DD (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME ... 1.000
VERBATIM PLUS DOS ... 1.500
FUJI FILM DOS ... 1.600
BONUS VERBATIM ... 1.500
VIRGIN ... 1.500

5,25HD (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME ... 1.600
VERBATIM PLUS DOS ... 2.000
3M DOS ... 2.900
BASF ... 3.000
PARROT ... 2.800
TDK ... 2.900
FUJI FILM DOS ... 2.500
VIRGIN ... 2.000

3,5 (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME ... 1.500
DYSAN PLAST DOS ... 2.500
3M DOS ... 2.800
TDK COLOR ... 2.900
VERBATIM PLUS DOS ... 2.500

3,5HD (ΚΟΥΤΙ 10 ΤΕΜ)

NONAME ... 2.300
JACKIN PLAST ... 3.000
JACKIN PLAST COL ... 3.200
3M DOS (11ΤΕΜ) ... 3.700
VERBATIN PLUS DOS ... 4.000
MITSUBISHI DOS ... 3.800
FUJI FILM DOS ... 4.000
VIRGIN ... 3.600

3" ΓΙΑ AMSTRAD CPC 6128

MAXELL ... 700

ΚΑΘΑΡΙΣΤΙΚΑ

ΑΦΡΟΣ ΚΑΘ. Η/Υ ... 1.200
ΥΓΡΟ ΚΑΘ. ΜΟΝΙΤΟΡ ... 1.500
ΜΑΝΤΗΛΑΚΙΑ ΠΛΗΚΤΡ ... 800
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΘ.3,5/5,25 ... 500
ΣΕΤ ΚΘΑΡΙΣΜΟΥ ... 4.800
FAX CLEANER ... 2.400

MOUSE

SUPER MOUSE ... 5.000
GENIUS MOUSE ONE ... 5.500
A4(SET) ... 7.700
BEETLE COLOR ... 9.600
HIT MOUSE ... 9.500
HIT MOUSE CAAD - VER ... 9.500
FANSY (ΔΙΑΦΑΝΕΣ) ... 10.500
SUNNYLINE (SET) ... 16.500
GENIUS (ΑΣΥΡΜΑΤΟ) ... 18.500
MICROSOFT ORIG ... 25.000

ΣΕ ΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΗΛ. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΣΕ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ

GAMES - GAMES - GAMES

1869 ... 10200
4D BOXING ... 5250
5 INTELLIGENT GAMES ... 7700
ACES OF PACIFIC + MISSIONS ... 13200
ACES OF OVER EUROPE ... 13200
AIR LAND SEA ... 12200
ANOTHER WORLD ... 9600
ASHES OF EMPIRE ... 5800
B17 FLYING FORTRESS ... 13800
BABY JO ... 7700
BALL GAMES ... 4250
BANE OF COSMIC ... 10200
BARGON ATTACK ... 9600
BASKET MASTER ... 3600
BAT II ... 9600
BATTLESTORM ... 4200
BETRAYAL ... 7900
BETRAYAL AT KRONDOR ... 14300
BLACK JACK ... 2000
BUCK ROGERS 2 ... 7700
BUNNY BRICKS ... 4800
CARL LEWIS CHALL ... 11200
CASTLE OF DR.BRAIN ... 12200
CHESS MANIAC 5 BILL ... 13200
CIRCUIT S EDGE ... 5200
CLASSIC COLLECTION ... 9600
CONFLICT KOREA ... 9600
COOL WORLD ... 7300
CRUSADERS DARK SAVANT ... 11200
D-DAY ... 10200
DARK HALF ... 9850
DAUGHTER OF SERPENTS ... 12200
DAYS OF VIPER ... 4000
DELUXE TRIVIAL PURSUIT ... 10500
DISCOVER SPACE ... 10800
DREADNOUHTS ... 9200
DRILLER ... 2900
DUNGEON MASTER ... 10800
ELITE II FRONTIER ... 12200
ELITE PLUS ... 5500
EPIC ... 7600
ESS MES SHUTTLE ... 7700
ETERNAM ... 9000
FALCON 3.0 ... 13200
FIRETEAM 2200 ... 5800
GABRIEL KNIGHT ... 12100
GATEWAY ... 10200
GODFATHER ACTION ... 7200
GRAND PRIX ... 13200
GUARDIANS ... 5300
GOBLINS 3 ... 14400
HARPOON ... 12300
HEART OF CHINA ... 11200
HOME ALONE 2 ... 7400
HYPERSPEED ... 12200
INCA II ... 18800
KGB ... 9600
LA.LAW ... 9850
LARRY 1 ... 12000
LARRY 6 ... 12100
LINE IN THE SAND ... 9600
LINKS 386 PRO ... 11200
LOST FILES OF SHERLOCK HOL ... 12200
LURE OF TEMPTERSS ... 7700
MASTER OF ORION ... 14500
MILLENIUM ... 7700
NASCAR INDIANAPOLIS ... 4600
PIRATES GOLD ... 12200
PLAN 9 ... 11800
POLICE QUEST IV ... 12100
PRINCE OF PERSIA II ... 12500
PROPHECY OF SHADOW ... 7700
QUEST FOR GLORY II ... 11200
QUEST FOR GLORY IV ... 12100
PROTO STAR ... 11900
RED BARON+MIS ... 13200
REX NEBULAR ... 7600
RISE OF THE DRAGON ... 11900
SIERRA AWARD WINNERS ... 11300
SILENT SERVICE II ... 5800
SHADOW CASTER ... 14000
SHADOWLANDS ... 7700
SPACE 1889 ... 7200
SPACE HULK ... 13800
SPACE QUEST 1,2,3,4 ... 12200
SPECIAL FORCES ... 9000
SPELLJAMMER ... 9600
STORMOVIK ... 4200
STRIKE COMMANDER ... 14500
TERMINATOR 2 ... 10600
TOYOTA CELICA ... 8900
ULTIMA TRILOGY II ... 12200
ULTIMA VII ... 12200
VELL OF DARKNESS ... 9600
V FOR VICTORY IV ... 12500
WHALE S VOYAGE ... 10200
WING COMMANDER ACAD ... 11500
WING COMMANDER II ... 11400
WWF2 ... 7300
YSERBIUS ... 12100

ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ - MODEMS - ACCESORIES

MASTER BOOMER+ΗΧΕΙΑ ... 21.500
S BLASTER DELUXE ... 33.000
S BLASTER PRO ... 50.000
S BLASTER 16 BIT ... 64.000
S BLASTER 16 MULTI CD ... 82.000
S BLASTER 16 MULTI ASP ... 99.000
S GALAXYBX - II FP ... 30.000
S GALAXY NX - IIFP ... 42.000
S GALAXY BUSSINESS ... 65.000
S GALAXY NX -PRO 16FP ... 84.000
MODEM 2400 INT ... 16.500
MODEM 2400MNP5 INT ... 22.000
MODEM / FAX 2400/9600 ... 21.000
MODEM 2400 INTEL ... 57.000
MIDI ADAPTOR ... 7.000
MIDI KIT ... 18.000
VOICE ASSIST ... 21.000
ΚΑΛΩΔΙΟ ΓΙΑ 2 JOYST ... 5.000
ΜΙΚΡΟΦΩΝΟ ... 3.000
ΜΕΓΑΦΩΝΑ ΜΕ ΕΝΙΣΧ. ... 6.500

JOYSTICKS

MANTA - RAY ... 3.400
GAMMA -RAY ... 5.600
ULTIMATE ... 4.900
CONTROLLER ... 2.700
FOOTPEDAL ... 5.600
JUNIOR STICK ... 2.300
ELITE ... 4.500
QJ TURBO ... 2.600
SUPER CHARGER ... 3.300
PYTHON1 ... 3.000
PYTHON 1M ... 2.850
MEGASTAR ... 6.500
HYPERSTAR ... 4.200
POWER PLAY ... 4.000
MEG PACK ... 7.000
INTRUDER 1 ... 7.000
AVIATOR 1 ... 9.500
TOMAHAWK ... 6.000
PACMAN ... 7.300

JOYSTICKS PC

QYICK STICK ... 950
SWITCH JOY ... 3.000
ANALOG PLUS ... 7.900
PYTHON 5 - QS189 ... 3.400
ASC ... 5.300
ELITE ... 5.400
PACMAN ... 7.500
PC RAIDER ... 4.500
PC FIGHTER ... 6.200
WARRIOR 5 ... 3.400
INTRUDER 5 ... 7.500
AVIATOR 5 ... 9.000
FLIGHTSTICK ... 19.000
VIRTUAL PILOT ... 31.000

ΦΙΛΤΡΑ

12" POLAROID ... 9.500
14" MONO ... 3.100
14" FRESHER GLASS ... 6.000
14" UNUS ΚΡΥΣΤ ... 7.000
14" ΚΡΥΣΤ ΓΕΙΩΣΗ ... 8.000
14" SUNFLEX VDF ... 16.000
14" ERGOVIFW ... 19.500
14" SPACE ... 22.000

ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ

40 x 3,5 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ ... 1.000
50 x 5,25 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ ... 1.200
100 x 3,5/5,25 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ ... 1.600
150 x 5,25 ΜΕ ΚΛΕΙΔΙ ... 4.000
DATALUX 80 x 3,5ΚΛ ... 2.300
DATALUX 80 x 5,25ΚΛ ... 2.300
MEDIA BOX 70 x 5,25 ... 6.250
8 CARTRIDE ... 3.200

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΟΛΕΣ ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ 18%

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΤΥΠΟΥΣ ΗΛ. ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



DIZZY

PRINCE OF THE YOLK FOLK

100% ΛΥΣΗ

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

Σίγουρα ο Dizzy δεν είναι το sex σύμβολο του 94, αλλά ένας συμπαθέστατος τύπος που όλο μπλέκει σε περιπέτειες. Ας τον βοηθήσουμε να ξεπεράσει τις δυσκολίες του, και να ζήσει ευτυχισμένος με την πολυαγαπημένη του Daisy.

Ξεκινάτε παγιδευμένοι σε μια σπηλιά. Παίρνετε τα σπίρτα, τα φύλλα και το νερό. Χρησιμοποιείτε τα παραπάνω, στην πόρτα. Πηγαίνετε αριστερά μέχρι να συναντήσετε το πράσινο troll στην γέφυρα. Παίρνετε το pickaxe. Κατευθύνεστε ανατολικά στον τύπο που θα σας δώσει το ιπτάμενο χαλί. Συνεχίζετε ανατολικά μέχρι να βρείτε ένα μικρό κλουβί που το παίρνετε.

Πηδάτε στα σύννεφα και παίρνετε το bridge kit. Πηγαίνετε ανατολικά μία οθόνη. Χρησιμοποιείτε το pickaxe στο boulder(βράχο). Μπαίνετε στην σπηλιά. Παίρνετε το χρυσό βόλο, και τα κεράσια. Πηγαίνετε δυτικά μέχρι να φτάσετε στο πλοίο. Χρησιμοποιείτε το πλοίο για να φτάσετε στον ferryman. Μιλάτε στον ferryman, θα σας πει ότι το πλοίο του είναι αργό. Πίσω απ'το ghettoblaster είναι ένα κεράσι. Δυτικά του ferryman είναι ένα cute puffle. Πετάτε το κλουβί δίπλα στο puffle. Περπατάτε στα δέντρα μέχρι να δείτε το ρήγμα. Χρησιμοποιείτε το bridge kit. Τώρα περνάτε την γέφυρα και πηγαίνετε ανατολικά μέχρι να συναντήσετε τα σύννεφα. Πηδάτε στα σύννεφα μέχρι να προσγειωθείτε στο κάστρο. Κατεβαίνετε κάτω και παίρνετε την χρυσή άρπα. Πηγαίνετε πίσω στα δέντρα, και περπατάτε στις κορυφές.

Πηγαίνετε όσο αριστερά γίνεται και πηδάτε στο σύννεφο. Πάρτε το κεράσι, και συνεχίζετε να πηδάτε μέχρι να συναντήσετε τον Saunt Per. Δώστε του την χρυσή άρπα, και πάρτε το ιερό τυρί. Αφήστε το τυρί στο κλουβί που βρίσκεται δίπλα στο cute puffle. Πάρτε το κλουβί, και πηγαίνετε πίσω στο πράσινο troll. Αφήνετε το κλουβί στην γέφυρα, το troll θα φύγει. Τώρα μπορείτε να μπείτε στο κάστρο. Παίρνετε τον κινητήρα. Χρησιμοποιείτε τα ασανσέρ για να πάτε πάνω. Παίρνετε τα κεράσια και το κλειδί. Πηγαίνετε πίσω στον ferryman και του δίνετε τον κινητήρα. Θα σας δώσει το δρεπάνι του. Πηγαίνετε στο κάστρο που βρίσκεται ανατολικά.

Τώρα χρησιμοποιείτε το δρεπάνι για να κόψετε τα τριαντάφυλλα. Μην πάρετε το μαγικό φίλτρο, η το κατσαβίδι ακόμα. Παίρνετε οτιδήποτε άλλο υπάρχει(σιγουρευτείτε οτι έχετε πάρει την σάλπιγκα). Παίρνετε το ασανσέρ, πηγαίνετε επάνω και παίρνετε το τσιμπίδι. Πηγαίνετε στο λιοντάρι και το βοηθάτε να ξεφορτωθεί την σφήνα. Πηγαίνετε πίσω στο ίδιο κάστρο και τοποθετείτε την σφήνα στο κάτω απ'το πάτωμα που το φάντασμα περπατά.

Σιγουρευτείτε ότι το φάντασμα θα ακουμπήσει την σφήνα. Παίρνετε το κατσαβίδι. Πηγαίνετε στον τύπο που προμηθευτήκατε το ιπτάμενο χαλί, και δώστε του την σάλπιγκα. Θα σας δώσει ένα jolly jokes βιβλίο. Πηγαίνετε αριστερά στο κάστρο και βρίσκετε μια παλιά μηχανή. Χρησιμοποιείτε το κατσαβίδι στην μηχανή. Η γέφυρα ανοίγει, και μεταφέρεστε στην πριγκήπισσα.

Δίνετε στην πριγκήπισσα το βιβλίο, και παίρνετε την σημαία που σας δίνει. Πηγαίνετε πίσω στο κάστρο που ήσασταν την τελευταία φορά, και ανεβαίνετε πάνω βάζοντας την σημαία στο κοντάρι. Ο τύπος με την σάλπιγκα εμφανίζεται και αφού του μιλάτε έρχεται και ο βασιλιάς. Αφού σας κάνει πρίγκηπα, πηγαίνετε στο δωμάτιο που η Daisy κοιμάται και την φιλάτε.

Spell Shop

ΤΩΝ **SHADOWCASTER** ΚΑΙ **GORE**

Τελικά μου φαίνεται ότι οι σατανιστικές τελετές και επικλήσεις κάποιων από τους "αντιπάλους" μας έπιασαν τόπο. Ξαφνικά στο τυπογραφείο έκανε την εμφάνιση του ένας αποτρόπαιος δαίμονας (λέτε να ήταν Αγγλος;) και "εξαφάνισε" ως δια μαγείας ένα κομμάτι του προηγούμενου SpellShop. Και συγκεκριμένα αναφέρομαι στη λύση της δεύτερης και τρίτης ημέρας του Gabriel Knight αλλά και στους δύο από τους τρείς χάρτες του Dark Seed. Επικοινωνήσαμε αμέσως με τον πολύ καλό μου φίλο δρ. Abraham Van Helsing ο οποίος έσπευσε να εξορκίσει το δαίμονα ώστε να μπορέσουμε και εμείς να κάνουμε σωστά τη δουλειά μας. Σχεδόν ταυτόχρονα εμφανίστηκε μπροστά μας ο Tempus και έδειξε με το σιδερόφρακτο του χέρι τους ShadowCaster και Gore λέγοντας ότι δεν εκπλήρωσαν εις το ακέραιο την υπόσχεση τους προς όλους τους adventurάδες της Ελλάδας και πρέπει να επανορθώσουν. Δυστυχώς όμως το μαύρο χέρι του απαίσιου Bane αλλά και η "κακοβουλία" του ποταπού ... (ο νοών νοήτω) μαζί με κάποιους απροσδόκητους τεχνικούς λόγους δεν μας επιτρέπουν να εκπληρώσουμε άμεσα την υπόσχεση μας. Μην απελπίζεστε όμως. Δεσμευόμαστε όμως να σας αποζημιώσουμε σε κάποιο από τα προσεχή τεύχη και μάλιστα με το παραπάνω. And that's a promise. Και φυσικά ως πιστοί ιππότες του Tempus δεν είναι δυνατόν να αθετήσουμε την υπόσχεση μας. Αλλά μην απογοητεύεστε καθόλου. Πάρα πολλοί αναγνώστες μας ζήτησαν μέσω της αλληλογραφίας τη λύση του Space Quest V - The Last Mutation γι' αυτό και εμείς ...

"SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION"

Παρακολούθησε την εισαγωγή. Βρίσκεσαι στην διαστημική βάση Starcon. Από τον διάδρομο πήγαινε μια οθόνη βόρεια και OPEN DOOR στην πόρτα στα δεξιά σου. Μέσα στην τάξη τώρα, αν και αργοπορημένος μαθαίνεις πως έχεις τεστ για την απόκτηση διπλώματος. Από τις απαντήσεις σου θα εξαρτηθεί αν θα μείνεις ή όχι στην βάση. Οι σωστές απαντήσεις είναι: 1D, 2E, 3E, 4C, 5E, 6C, 7E, 8D, 9A και 10A. Βέβαια ένας πιο ευχάριστος τρόπος με τον οποίο παίρνεις παραπάνω πόντους είναι να κρυφοκοιτάξεις στο γραπτό του εξεταζόμενου αριστερά (αυτού με το μεγάλο κεφάλι). Οποια απάντηση βλέπεις ότι έχει σημειώσει να σημειώνεις και εσύ (με προσοχή πάντα μην σε δει το ρομπότ-παρατηρητής). Αφού τελειώσεις το τεστ έχοντας απαντήσει σωστά (αλλιώς χάνεις) ο καθηγητής σου αναθέτει τον καθαρισμό της βάσης. Εξω από την τάξη προχώρησε μια οθόνη νότια και OPEN CLOSET, την δεύτερη από δεξιά. Πέφτουν ορισμένα αντικείμενα. Από αυτά PICK UP SAFETY CONES, PICK UP SCRUB-O-MATIC. Κλείνεις την πόρτα. Τώρα προχώρησε άλλη μια οθόνη νότια και μία δεξιά. Προχώρησε προς τον διαστημικό ανελκυστήρα στα δεξιά σου. Βρίσκεσαι στο Academy crest. Εδώ USE SAFETY CONES κάνοντας κλικ τα προστατευτικά στις άκρες του κίτρινου τριγώνου και USE SCRUB-O-MATIC ON FLOOR. Το τοποθετείς στο πάτωμα. Κάνε κλικ με τον Hand κέρσορα σε αυτό δύο φορές και αρχίζεις το καθάρισμα. Πρέπει να καθαρίσεις ολόκληρη την κίτρινη επιφάνεια τόσο του τριγώνου όσο και του άστρου μέσα σε αυτό. Οταν τα καταφέρεις εμφανίζεται ο Captain Kirk με την







κυβερνήτισσα που δεν είναι άλλη από την γυναίκα που είχες δει σαν όραμα στο τέλος του Space Quest IV. Αφού φύγει επέστρεψε πάνω και προχώρησε στον κυκλικό διάδρομο. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Ενα ποντίκι μπαίνει στα ηλεκτρονικά κυκλώματα της βάσεως τα οποία εκείνη την στιγμή τυχαίνει να βγάζουν τα αποτελέσματα των εξετάσεων. Τα βραχυκυκλώνει και το μόνο άτομο που ευνοείται από την κατάσταση αυτή είσαι εσύ. Αφού βγεις από την αίθουσα συσκέψεως που κατά λάθος είχες μπει προχώρησε μια οθόνη νότια. Βλέπεις ορισμένους δόκιμους να παίρνουν τα αποτελέσματα των εξετάσεων. Εσύ μη έχοντας καταλάβει τίποτα από τα προηγούμενα (τραγική ειρωνία έτσι;) κάνε κλικ με τον Hand κέρσορα στο μέρος όπου παίρνουν τα αποτελέσματα. Βρίσκεσαι προ εκπλήξεως. Εκπληρώνεις έτσι την μεγάλη σου επιθυμία. Γίνεσαι δηλαδή διοικητής ενός διαστημικού σκάφους (αν και σκουπιδιάρικο δεν παύει να θεωρείται διαστημικό σκάφος). Μέσα στο σκάφος τώρα κάτσε στο κάθισμα του πλοιάρχου και TALK TO FLO κάνοντας κλικ σ'αυτήν τον κέρσορα με τον οποίο δίνεις εντολές (αυτόν με το θαυμαστικό). Από τις επιλογές διάλεξε HAIL STARCON. Ανοίγει την έξοδο. Τώρα STATUS REPORT και σου αναφέρει τις τρεις αποστολές καθαρισμού πλανητών που έχετε (Gangularis, Peeyu και Kiz Urajgubi). Τώρα TALK TO DROOLE στα δεξιά σου και LAY IN COURSE. Με την βοήθεια του manual της περιπέτειας τύπωσε τον κωδικό για τον πρώτο πλανήτη (Gangularis) και Enter. Ξανά TALK TO DROOLE και αυτή τη φορά επέλεξε το LIGHT SPEED. Φεύγετε από την διαστημική βάση, ενώ απ'ότι διαπιστώνεις ένα ανδροϊδές (γυναικοϊδές θα λέγαμε) σε καταδιώκει με σκοπό την εξόντωση σου. Στο διαστημόπλοιο σου τώρα όταν ο Droole σου πει πως πλησιάζετε στον προορισμό σας διάλεξε REGULAR SPEED και αφού μειώσετε ταχύτητα ACTIVATE RRS για να μαζέψει τα σκουπίδια. Αφού παρακολουθήσεις την διαδικασία με την οποία γίνεται το μάζεμα, ο μηχανικός σου ο Cliff σε ειδοποιεί πως έχει εντοπίσει κάτι μέσα στα σκουπίδια. Σήκω από το κάθισμα σου και WALK TO ENGINEERING SECTION. Μετά την συνομιλία σου με τον Cliff OPEN DOOR κάνοντας κλικ στο κουμπί στα δεξιά σου. Πέφτουν τα σκουπίδια πάνω σου και ένα πλάσμα εμφανίζεται μέσα από αυτά. Αφού το ξεκολλήσεις από το κεφάλι σου, φεύγει και κρύβεται. Τώρα από το Toolbox στα αριστερά σου OPEN TOOLBOX και πάρε από αυτό τα Anti-Acid Tablets, Laser Cutting Torch, High-Voltage Circuit Fuse και Hole Punch. Οταν τα πάρεις μπες στην πόρτα αριστερά σου και WALK TO TRANSPORTER. Κατέβα κάτω από αυτό. Βλέπεις τον Spike (έτσι ονόμασες το ζωάκι). Σου επιτίθεται

και τον πιάνεις. Τώρα OPEN SPECIMENT CONTAINER στην γυάλα με το υγρό στα δεξιά και βάλε μέσα τον Spike. Πριν το κλείσεις βάλε επίσης μέσα και τις ταμπλέτες που βρήκες στο Toolbox. Δεν μπορεί πλέον να σε βλάψει. Φύγε και επέστρεψε στην γέφυρα του σκάφους. Κάθησε στο κάθισμα του πλοιάρχου και LAY IN A COURSE.

Τύπωσε τον κωδικό του δεύτερου πλανήτη (Peeyu) και LITE SPEED. Φεύγετε για την δεύτερη αποστολή. Οταν ο Droole σε ειδοποιήσει πως πλησιάζετε REGULAR SPEED και ACTIVATE RRS για να μαζέψετε τα σκουπίδια του πλανήτη αυτού. Αφού τα μαζέψεις παίρνεις ένα μήνυμα από κάποιον γνωστό σου. Παρακολούθησε την συνομιλία και βάλε πλώρη για τον τρίτο πλανήτη (Kiz Urazgubi) με τον ίδιο τρόπο όπως πήγες και στους δύο προηγούμενους. Φτάνοντας στον πλανήτη αυτό δέχεσαι επίθεση από το ανδροειδές WD40. Παρακολούθησε αυτά που έχει να σου πει και από την γέφυρα WALK TO TRANSPORTER UNIT. Πάνω στον τηλεμεταφορέα ENERGIZE κάνοντας κλικ τον TALK κέρσορα σε αυτόν. Μεταφέρεσαι στον πλανήτη. Από εδώ μια οθόνη βόρεια και μια δεξιά. Από την καινούρια οθόνη προχώρησε προς το βάθος της και κάνε κλικ τον Hand κέρσορα στο κλαδί που ξεχωρίζει. Πηγαίνεις να το πάρεις, σπάει και καταλήγεις στην αρχική οθόνη. Από εδώ PICK UP BRUNCH και επέστρεψε στην προηγούμενη οθόνη. Πέρασε τον μεγάλο κορμό του δέντρου και στην άλλη μεριά USE BRANCH WITH FRUIT σε αυτό που κρέμεται. Αρχίζεις να το κουνάς. Τώρα PICK UP FRUIT. Παίρνεις μια μπανάνα. Τώρα προχώρησε αριστερά μια οθόνη και προχώρησε στη δεύτερη από δεξιά είσοδο. Στην οθόνη με τον καταρράκτη μπες στην αριστερή είσοδο και το Droid σε εντοπίζει και σε ακολουθεί. Πάνω στον λόφο πήδα απέναντι κάνοντας κλικ με τον Hand κέρσορα στην άλλη πλευρά. Γλιτώνεις την πτώση στο παρά πέντε. Από εδώ κάνε κλικ στον βράχο από πάνω σου. Ανεβαίνεις ακόμα πιο πάνω. USE BRANCH ON ROCK και εξωστρακίζεις το ανδροειδές. Φύγε και πήγαινε στην αρχική οθόνη. Βλέπεις το ανδροειδές (ή μάλλον το τραυματισμένο ανδροειδές). Οταν φύγει επέστρεψε στην οθόνη με τον μεγάλο κορμό και κρύψου μέσα σε αυτόν. Το Droid έρχεται από πάνω σου. Τώρα γρήγορα USE BANANA ON DROID και παρακολούθησε τι θα συμβεί. Το εξουδετερώνεις πλήρως. Βγες έξω από τον κορμό και PICK UP METALLIC OBJECT στα αριστερά. Ο Cliff έχει έρθει και μαζί τηλεμεταφερεστε στο σκάφος. Στο διαστημόπλοιο τώρα βγες από το δωμάτιο αυτό. Ακούς θορύβους στο δωμάτιο που είσουν πριν. Επέστρεψε μέσα. Δίνεις το κομμάτι από το διαλυμμένο ρομπότ στον Cliff ο οποίος προσπαθεί να το διορθώσει. Ανέβα στον τηλεμεταφορέα και επέστρεψε στον πλανήτη. Ερχεται και ο Cliff μαζί σου. Κάτω τώρα πέρνα τον αόρατο τοίχο. Ο Cliff προσπαθεί αλλά δεν καταφέρνει τίποτα. Κάνε κλικ το τηλεχειριστήριο του ρομπότ πάνω σου. Ανοίγεις το αόρατο πέρασμα. WALK TO ANTI-GRAVITY και μπαίνεις στο διαστημόπλοι του WD40. Μέσα κάνε κλικ με τον Hand κέρσορα στο ντουλάπι στα δεξιά σου. Στην επόμενη οθόνη PUSH BUTTON κάνοντας κλικ στους κεντρικούς μοχλούς (πάνω και κάτω) που συγκρατούν το Cloaking device. Από το άνοιγμα αυτό βλέπεις το αντικείμενο που θέλεις να πάρεις. Τώρα γύρισε όλους τους μοχλούς μια φορά και άνοιξε τον πρώτο (πάνω αριστερά) και τον τελευταίο (κάτω δεξιά). Αφού με παρόμοιο τρόπο καταφέρεις να ανοίξεις και τα υπόλοιπα ντουλαπάκια PICK UP CLOAKING DEVICE και φύγε από το διαστημόπλοιο, το οποίο μετά από λίγα δευτερόλεπτα αυτοκαταστρέφεται. Στο αστρόπλοιο σου τώρα, προχώρησε προς την αίθουσα πλοήγησης. Αφού κάτσεις TALK TO FLO και STATUS REPORT. Σου λέει πως επειδή ολοκληρώσατε και τις τρεις αποστολές, καλό θα ήταν να πάτε στο Spacebar. Ακολούθησε την συμβουλή της και δώσε τις συντεταγμένες στο Droole. Οταν φτάσετε κοντά διέταξε τον Droole για STANDARD ORBIT και αφού φύγουν οι δύο βοηθοί σου προχώρησε προς το δωμάτιο επιδιορθώσεων και τηλεμεταφέρσου και εσύ. Βρίσκεσαι σε ένα αρκετά πρωτότυπο διαστημικό bar. Προχώρησε προς το μέρος που βρίσκεται το πλήρωμα σου και κάτσε. Αφού παραγγείλετε τα ποτά εμφανίζεται ένας πλανόδιος μικροπωλητής ο οποίος σου πουλάει ορισμένα μικροαντικείμενα. Τελικά αναγκάζεσαι να αγοράσεις μια σακούλα με διαστημικές μαϊμούδες και φεύγει.

Ο επόμενος που θα επισκεφτεί το τραπέζι σου είναι ο Captain Kirk που θα σε προκαλέσει σε ένα παιχνίδι ναυμαχίας. Αφού τον κερδίσεις κατέβα κάτω και κάτσε ξανά με το πλήρωμα σου. Βλέπεις ένα περιστατικό μεταξύ του Cliff και ενός από τους άνδρες του Kirk. Τον

πηγαίνουν φυλακή. Κάτσε στο τραπέζι και έχοντας την σακούλα την μικροπωλητή USE SPACE MONKEYS ON DRINK. Παρακολούθησε τι θα συμβεί.

Ολόκληρο το bar γεμίζει από τα πλάσματα αυτά. Προχώρησε προς την είσοδο στα δεξιά σου. Οι φρουροί σε εμποδίζουν να προχωρήσεις παραπέρα. Ο συναγερμός όμως τους αναγκάζει να τραπούν σε φυγή. Εδώ TURN OFF BUTTON κάνοντας κλικ στο Control panel. Αποσυνδέεις την ασπίδα. Τώρα προχώρησε στο δεύτερο κελί από αριστερά και TALK TO CLIFF. Αφού συζητήσετε φύγε και τηλεμεταφέρσου στο σκάφος. Από εδώ PICK UP SPIKE και επέστρεψε στο Spacebar. Πήγαινε στο κελί που βρίσκεται ο Cliff και USE SPIKE ON CELL. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Με την βοήθεια του Spike ελευθερώνεις τον Cliff και οι δύο μαζί επιστρέφετε στο διαστημόπλοιο σας ενώ πίσω σας το Spacebar διαλύεται. Αφού καθαρίσετε την οθόνη από τα διάφορα ζωάκια που θα πέσουν πάνω της η Flo σε ενημερώνει για τον Clorox II. Δώσε τις συντεταγμένες στον Droole και LITE SPEED. Φτάνοντας σε αυτόν δώσε REGULAR SPEED και STANDARD ORBIT. Φύγε και από το εργαστήριο τηλεμεταφέρσου μαζί με τον Droole στον πλανήτη αυτόν. Εδώ WALK TO BUILDING WITH A LARGE HOLE στο βάθος της οθόνης. Μέσα από τα βλέμματα μεταλλαγμένων προχώρησε προς τα δεξιά. Σου επιτίθεται ένας από αυτούς και με ένα χτύπημα σε ρίχνει κάτω. Οταν αρχίσει να σε φτύνει προσπάθησε να αποφύγεις τη "βιοχλαπάτσα" του τοποθετώντας άλλοτε αριστερά και άλλοτε δεξιά το κεφάλι σου. Μετά από μερικές άστοχες προσπάθειες εμφανίζεται σαν από μηχανής θεός ο Droole και τον χτυπάει με το Laser. Πριν πεθάνει παίρνει την αρχική του μορφή. Παρακολούθησε τι θα σου πει. Μόνος σου τώρα PICK UP PAPER στα αριστερά σου και LOOK AT PAPER. Βλέπεις έναν αριθμό που αναγράφεται πάνω του. USE SMALL COMPUTER στα δεξιά σου και τύπωσε τον αριθμό που είδες στο χαρτί. Διάβασε προσεκτικά αυτά που αναγράφονται. Μια δραματική σίγουρα ιστορία. Βγες από το κτίριο. Προχώρησε προς τον λόφο που ήσουν πριν και από εδώ μια οθόνη αριστερά. LOOK CANISTER BEARS και μαθαίνεις τον κωδικό για το μέρος από όπου ξεκίνησαν όλα αυτά, στο διαστημικό εργαστήριο. Επέστρεψε στην αρχική οθόνη και USE COMMUNICATION DEVICE. Σε μεταφέρει στο σκάφος. Μέσα τώρα WALK TO BRIDGE και κάτσε στο κάθισμα σου. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Λαμβάνεις ένα μήνυμα διάσωσης από τον Captain Kirk ενώ βλέπεις εν τω μεταξύ τι συμβαίνει στο αστρόπλοιο Goliath. Τώρα LAY IN A COURSE και βάλε πλώρη προς τον Thrakus δίνοντας τον αντίστοιχο κωδικό. LITE SPEED και όταν φτάσεις REGULAR SPEED, STANDARD ORBIT και πήγαινε στο εργαστήριο. Εχοντας την μάσκα WALK TO TRANSPORTER και από πάνω USE REBREATHER MASK. Την βάζεις και τηλεμεταφέρεσαι. Στον πλανήτη προχώρησε προς την επόμενη οθόνη και από εδώ μία δεξιά. Από το μικρό σκάφος LOOK HOLE στο άνοιγμα. Στην καινούρια οθόνη PICK UP FROCK και PUSH BUTTON (το κόκκινο στα αριστερά). Βγες έξω από την οθόνη αυτή και προχώρησε μία αριστερά. Εδώ συνέχισε λίγο αριστερά. Σου επιτίθεται η κυβερνήτισσα νομίζοντας ότι είσαι μεταλλαγμένος.

Στο γκρεμό τώρα GIVE FROCK TO BEA και USE COMMUNICATION DEVICE. Την βοηθάς να ανέβει και μέσω του ασυρμάτου διατάζεις την Flo να σας τηλεμεταφέρει. Περίμενε μέχρι να σου πετάξει το σκοινί και USE VINE μόλις γίνει αυτό. Ανεβαίνεις και εσύ. Σας περικυκλώνουν και αρχίζουν να σας πυροβολούν. Την τελευταία στιγμή την γλιτώνετε αφού τηλεμεταφέρεστε στο σκάφος. Εδώ η Bea εξαντλημένη πλέον σου δίνει το Distributor cap που κατάφερε να πάρει από αυτούς και πέφτει ανίσθητη. Τώρα PUSH RED BUTTON στα δεξιά σου και ανοίγεις τον θάλαμο διατήρησης. OPEN CRYO CHAMBER και PLACE BEA IN CRYO CHAMBER. Αφού την βάλεις μέσα LOOK CHAMBER και LOOK CRYO CHEF στα αριστερά σου. Από την νέα οθόνη αφού βεβαιωθείς πως ο δείκτης είναι στο Cryofreeze τύπωσε 10 δευτερόλεπτα και Start. Η διαδικασία ψύξης αρχίζει. Οταν καταφέρεις να την ψύξεις πλήρως πήγαινε στην γέφυρα και αφού κάτσεις, ενημερώνεσαι από τον Droole ότι το αστρόπλοιο Goliath σας πλησιάζει με επικίνδυνο σκοπό. Αφού σας χτυπήσουν για πρώτη φορά EVASIVE ACTION και επέλεξε την (1). Θα αποφύγετε το αστρόπλοιο περνώντας από τους μετεωρίτες. Αφού τα καταφέρετε ο Cliff σας ειδοποιεί ότα θα βγει λιγάκι έξω να επιδιορθώσει κάποιες βλάβες. Ενα ξαφνικό χτύπημα τον φέρνει να αιωρείται στο διάστημα. Γρήγορα εσύ WALK TO EUREKA'S POD και από κάτω





LOOK CONTROL, USE CONTROL και επέλεξε το Pod Rotation. Μπες στο μικρό αυτό σκάφος. Βγαίνεις στο διάστημα. Με την βοήθεια του Radar εντόπισε τον Cliff (προσπάθησε να βάλεις το κόκκινο φως στο κέντρο του στόχου) και όταν λάβεις το μήνυμα "Target in range" με το χειριστήριο που βρίσκεται στο δεξί σου χέρι κατέβασε την δαγκάνα και CLAWS δύο φορές. Τον έπιασες. Με την βοήθεια και πάλι του Radar προσπάθησε να επιστρέψεις στο σκουπιδιάρικο σου (πρέπει να τοποθετήσεις το πράσινο φως στη μέση των δύο αξόνων). Βέβαια όλα αυτά πρέπει να γίνουν με μεγάλη ταχύτητα πριν μείνεις από καύσιμα και χάσεις. Αφού τα καταφέρεις πήγαινε πίσω στην γέφυρα και TALK TO DROOLE, LAY IN A COURSE και τύπωσε τον κωδικό που είδες στον πλανήτη Clorox II. LITE SPEED και κατευθύνεσαι προς το εγαστήριο των γεννετικών μεταλλαγών. Οταν πλησιάσετε REGULAR SPEED και STANDARD ORBIT. Σήκω και πήγαινε στην οθόνη με τον τηλεμεταφορέα για να πάτε στον πλανήτη. Μεταφέρεσαι στον πλανήτη αλλά από ένα λάθος γίνεσαι μύγα. Από εδώ FLY TO TRANSPORTER UNIT και αφού δεν δεις κανένα στην οθόνη και περιπλανήσου μέχρι να σε καλέσει από τον ασύρματο. Ξαναπήγαινε εκεί και TALK TO FLO. Παρακολούθησε την συνομιλία και όταν τελειώσει φύγε μια οθόνη αριστερά. Στην επομενη οθόνη προχώρησε προς το άνοιγμα στον βράχο στα αριστερά σου. Μπες και βρες ποιές από τις ακτίνες δεν ενεργοποιούν τον μηχανισμό. Από την πρώτη σειρά είναι οι δύο ακριανές, από την μεσαία η μεσαία ακτίνα και από την τρίτη σειρά πάλι οι δύο ακριανές. Πέρασε τώρα μέσα στο εργαστήριο.

Μεταμορφωμένος σε μύγα FLY TO COMPUTER WORKSTATION και από την καινούρια οθόνη Restart πηγαίνοντας πανω από το κουμπί της εντολής αυτής. Εμφανίζεται ένας νέος πίνακας με επιλογές. Διάλεξε Systems και από εδώ το (3) και WALK TO SECURITY.

Βλέπεις ένα Video που πήγε το σώμα σου, καθώς και τους δύο συντρόφους σου (τον Cliff και την WD40) που μόλις τηλεμεταφέρθηκαν στον πλανήτη. WALK TO MAIN MENU και από εδώ WALK TO ACCOUNTING. Αφού δεις πόσο κοστίζει το κάθε αντικείμενο FLY AWAY και βγες έξω από το εργαστήριο. Εδώ FLY TO CLIFF και όταν φύγει η WD40 οδήγησε τον στο σώμα σου. Αφού το βρει ο Cliff FLY TO ROGER BODY και επανέρχεσαι στην αρχική σου μορφή. Πήγαινε τώρα στην αρχική οθόνη και από το Inventory USE HOLE PUNCH ON BUSINESS CHIP. Τρύπησε του τώρα τα τετράγωνα τα οποία









δεν λειτουργούσε ο μηχανισμός στην οθόνη πριν μπεις στο εργαστήριο. Exit και USE ELECTRONIC CARD KEY LOCK. Αν έχεις τρυπήσει τα σωστά σημεία η είσοδος ανοίγει. WALK INSIDE και από μέσα κάνε κλικ τον διακόπτη στο βάθος της οθόνης. Ανοίγεις ένα ντουλάπι. PICK UP LIQUID NITROGEN από μέσα και επέστρεψε στον Cliff. Εξω επέλεξε την εντολή τηλεμεταφοράς στο διαστημόπλοιο σας. Στο εργαστήριο τώρα παρακολούθησε τι θα συμβεί. Ο Spike σου εξηγεί με ποιο τρόπο να επαναφέρεις και να κάνεις καλά την Bea. Οταν έρθει η σειρά σου να μιλήσεις επέλεξε την τελευταία απάντηση. Ο Spike γνέφει καταφατικά. Τώρα LOOK CRYOGENIC STORAGE UNIT και LOOK CRYO CHEF. Επέλεξε το DEFROST και αφού τυπώσεις τον αριθμό 10 στην οθόνη, START.

Οταν ολοκληρωθεί η απόψυξη OPEN CRYOGENIC UNIT και αφού πάρεις στα χέρια σου την Bea κάνε κλικ στον τηλεμεταφορέα. Παρακολούθησε τι θα συμβεί. Καταφέρνεις να γιατρέψεις την φίλη σου που όμως έχει πραγματικά εξασθενήσει. Την ξαναβάζεις στον θάλαμο που βρισκόταν πριν και τώρα πήγαινε στην γέφυρα. Μέσα στην γέφυρα αφού κάτσεις στην θέση σου TALK TO WD40 επιλέγοντας το μεσαίο από τα τρία κουμπιά στα δεξιά σου (το αριστερό είναι επικοινωνίας με τον Cliff και το δεξί για αυτοκαταστροφή του σκάφους) και SCAN FOR SHIPS. Σου λέει σε ποια τοποθεσία βρίσκεται το Goliath (είναι πάντα στο Gingivitis). Τώρα LAY IN A COURSE, δώσε τους κωδικούς που αντιστοιχούν στην τοποθεσία αυτή και LITE SPEED. Πλησιάζοντας REGULAR SPEED και αφού ακούσεις τι έχει να σου πει το android TALK TO CLIFF και CLOAK SHIP. Το κάνει αόρατο στα μάτια των εχθρών. Πλησιάζετε το Goliath. Πήγαινε στο εργαστήριο. Εδώ ο Cliff σου αναλύει τα μέρη του σκάφους καθώς και την πτέρυγα του αστρόπλοιου από την οποία θα επιβιβαστείς χωρίς να γίνεις αντιληπτός. Βγες έξω και WALK TO ROTATION POD. Από εδώ USE CONTROL και επέλεξε το POOL ROTATION. Αφού ανοίξει μπες μέσα. Από εδώ προχώρησε προς το κατάλληλο μέρος που σου έδειξε ο Cliff κάνοντας κλικ σε αυτό. Εδώ PUSH RED BUTTON. Ανοίγεις την πόρτα. Τώρα έχοντας το Laser Cutting Torch USE LASER ON OUTER HULL. Ανοίγεις μια είσοδο από την οποία μπαίνεις. Μέσα, περίμενε στην θέση που βρίσκεσαι μέχρι να εμφανιστεί ο φρουρός. Αφού φύγει WALK TO CONTROL PANELS πάνω δεξιά και USE DISTRIBUTOR CAP ON EMPTY PLACE. Το τοποθετείς πάνω σπάζοντας έτσι τις ασπίδες του α-

στρόπλοιου. Βγες από την οθόνη αυτή και περίμενε να περάσει πάλι ο φρουρός.

Τώρα WALK TO DOOR στο βάθος αριστερά. Στην επόμενη οθόνη άνοιξε την σχάρα και πέρασε στον λαβύρινθο (maze). Εδώ τώρα ακολούθησε την εξής διαδρομή: NORTH, RIGHT, NORTH, NORTH. Βρίσκεσαι στην οθόνη με τον ανελκυστήρα. Γρήγορα CLIMB LADDER και στην επόμενη οθόνη μπες στο Level 6. Από εδώ SOUTH, LEFT, NORTH, NORTH, RIGHT, NORTH, NORTH. Εξω ανέβα πάλι την σκάλα και μπες στο Level 4. Εδώ SOUTH, LEFT, NORTH, NORTH, LEFT, LEFT, NORTH, NORTH. Ανέβα στο Level 2 και πήγαινε SOUTH, SOUTH, LEFT, SOUTH, RIGHT, SOUTH. Αν εξαιτίας του ασανσέρ δεν μπορείς να ανέβεις από κάποιον όροφο σε έναν άλλο, περίμενε να φύγει και ανέβα μετά. Εδώ LOOK BUTTON και TURN OFF SWITCH. Απενεργοποιείς τις ασπίδες και σε πιάνουν. Σαν από μηχανής θεός εμφανίζεται το WD40 και τους εξουδετερώνει. Στην επόμενη οθόνη όταν μαζευτούν όλοι στο κέντρο TALK TO CLIFF. Τους επαναφέρει όπως ήταν πριν. Οταν πας να ψάξεις για τον Kirk, διαπιστώνεις μια τεράστια μάζα ραδιενεργού υλικού να απλώνεται στο διάστημα. Τηλεμεταφέρσου στο σκουπιδιάρικο και πήγαινε στην γέφυρα. Εδώ δώσε εντολή να πυροβολήσουν την μάζα αυτή. Τότε αυτή αλλάζει στόχο και έρχεται προς το διαστημόπλοιο σου. ACTIVATE RRS και την απομονώνεις στον θάλαμο σκουπιδιών. Τώρα αφού δώσεις εντολή να εγκαταλείψουν το σκάφος βάλε την αυτοκαταστροφή. Φύγε γρήγορα και πήγαινε στο εργαστήριο. Βγάλε από τον θάλαμο την Bea και πάρε και τον Spike επίσης. Οταν πας να τηλεμεταφερθείς χαλάνε οι ασφάλειες. Πήγαινε γρήγορα στο μέρος όπου ο Cliff έμπαινε για να τις φτιάξει και αντικατέστησε την δεύτερη από έξω με αυτή που πήρες από το Toolbox.

Φύγε και επέστρεψε στον τηλεμεταφορέα. Πρόσεξε καθώς περνάς την πόρτα μην σε πιάσει η μάζα που εν τω μεταξύ έχει βγει έξω. Αφού μπεις στο εργαστήριο έχοντας τον Spike τηλεμεταφέρσου και παρακολούθησε το ending sequence. Voi la! Τι άλλο πια θέλετε; Δεν μπορούσα παρά να ικανοποιήσω την διακαή επιθυμία σας. Ας δούμε όμως τι σας έχουμε για τη συνέχεια. Α, μάλιστα. Εχουμε κάποια βοήθεια για το ξεκίνημα του Companions of Xanth αλλά και την πλήρη λύση του Black Cauldron.

Μόλις πρόσεξα ότι υπάρχουν και οι χάρτες του Dark Seed που σας είχαμε υποσχεθεί την προηγούμενη φορά. Αντε για να μη μείνει κανείς παραπονεμένος ...

COMPANIONS OF XANTH

ΛΥΣΗ ΠΡΩΤΟΥ ΜΕΡΟΥΣ

Εκτός απο το review που του έκανα, αποφάσισα να σας δείξω το τρόπο για να προχωρήσετε και να δείτε των κόσμο του Companions Of Xanth. To Companions Of Xanth είναι απ'τα λίγα στατικά Graphic Adventure παιχνίδια που είναι ικανά να σας κεντρίσουν το ενδιαφέρον. Γιά αυτό μην αργείτε, αλλά γρήγορα τρέξτε να το παίξετε διαβάζοντας τις παρακάτω στήλες.

Αφού τελειώσει η εισαγωγή του παιχνιδιού, βρίσκεστε στο γραφείο σας. Take the envelope, open the envelope, read the letter. Take the post-it, read the post-it. Πηγαίνετε στο hall, και push the switch. Πηγαίνετε στην κουζίνα. Αν το τηλέφωνο έχει αρχίσει να κτυπάει, σηκώστε το (take the phone). Είναι ο φίλος σας ο Ed, ο οποίος σας προτρέπει να πάτε ένα στοίχημα. Εσείς συμφωνείτε, και αφού τελειώσει η κουβέντα σας, περιμένετε για το δέμα που θα σας στείλει. Μέχρι να έρθει το δέμα, take the teabag, open the icebox, take the mustard, take the sandwich, close the icebox.

Κάπου εδώ κτυπάει το κουδούνι. Πηγαίνετε στο Hall, ανοίξτε την πόρτα, και πάρτε το δέμα. Πηγαίνετε στο γραφείο σας και ανοίξτε το δέμα. Open the game, flip the power switch, put the diskette in the floppy drive, close the floppy drive, read the screen. Talk to the tiny man, και απαντήστε του "Okay, Grund. I'm ready to make my selection". Διαλέγετε τη ψηλή ξανθιά που ακούει στο όνομα Nada. Wear the glasses, και επιλέξτε την εντολή WAIT τρείς φορές. Enter the doorway, και απαντήστε όπως θέλετε σ'αυτά που σας ρωτάει η Nada. Διαλέγετε το πάνω-δεξιά βελάκι, δεξιά, και κάτω-δεξιά. Talk to the headman, του οποίου λέτε ότι θα τον βοηθήσετε στο πρόβλημα του χωριού του. Αυτός θα σας δώσει ένα κλειδί. Take the lamp cover, και μετά παίρνετε και την άλλη. Take the rock. Unlock the gate with the key, open the gate. Τώρα διαλέγετε το πάνω βελάκι για να μπείτε απο την πύλη που μόλις ανοίξατε. Take the sailcloth. Αφού προσπαθήσετε να πάρετε το σκοινί και δεν τα καταφέρετε μιλάτε στην Nada (talk to Nada). Διαλέγετε να της πείτε "I wonder why this rope is tied here, Nada.", και αφού

σας απαντήσει της λέτε "Go to it, princess. I only wish I could slither down there with you.". Tie the rope to the anchor. Πηγαίνετε πίσω στον Headman, και πάνω-αριστερά, και αριστερά. Throw the hook at the log jam, και πηγαίνετε πάλι στον Headman. Του μιλάτε και τον παρακαλάτε να σας φτιάξει το ξύλο που μόλις πήρατε, σε σανίδα. Κάνετε WAIT μια φορά, και ο Headman επιστρέφει δίνοντας σας το board. Πηγαίνετε δεξιά put the board on the boulder, και put the rock on the board. Talk to NADA, και διαλέγετε να της πείτε "Nada, would you please whack my catapult with your Naga tail?". Πηγαίνετε πάνω δεξιά, και take the pail. Πηγαίνετε δυό φορές πάνω αριστερά, open the mailbox, take the envelope, close the mailbox, open the envelope, και read the letter. Μιλάτε στο μάτι, και μετά από πολλές συζητήσεις του λέτε ότι ψάχνετε να βρείτε την λύση του προβλήματος του χωριού. Open the screen, και open the door. Πηγαίνετε μέσα απο την πόρτα, και take the tee. Πηγαίνετε πάλι πάνω και, take the egg. Πηγαίνετε πάνω δεξιά, και μιλάτε στον Fairy Nuff. Του απαντάτε "The headman of Isthmus Village has sen us to obtain a solution", και μετά του απαντάτε "Isthmus Village is troubled by a ship that lies in its harbor censoring the speech of the villagers. We were hoping you could help", τέλος του απαντάτε "two", και σας δίνει το recipe. Crack the egg in the pail, και put the sailcloth in the pail. Πηγαίνετε κάτω-αριστερά, κάτω, κάτω, κάτω αριστερά, κάτω αριστερά, αριστερά, πάνω αριστερά, και αριστερά. Είστε στο δάσος με την γέφυρα, pick the buttercups, empty buttercup, put the butter in the pail, catch the fireflies with the buttercup , και put the firefly in the pail. Take the red fruit. Fill the pail with the brook τρείς φορές. Πηγαίνετε δεξιά και λέτε στην Nada να φταρνιστεί, παίρνετε την cough drop και την βάζετε στο pail. Αυτό το κάνετε άλλη μία φορά. Πηγαίνετε πάλι στην πίστα με το μάτι. Take the eye scream, put the eye scream in the pail δύο φορές. Τώρα το μίγμα σας είναι έτοιμο. Πηγαίνετε στον Fairy Nuff ο οποίος αφού του μιλήσετε θα σας πάρει τον κουβά και θα σας γεμίσει τις λάμπες με το μίγμα.

Πηγαίνετε τώρα στο πλοίο και ανεβείτε πάνω στα φουγάρα. Douse the smoke with the solution, πηγαίνετε δεξιά και Douse the the smoke with the solution. Πηγαίνετε στον Fairy Naff και ρωτήστε των για το shortcut. Πηγαίνετε πάνω αριστερά. Βρίσκεστε σε έναν κόσμο περίεργο που δεν ξέρετε πως να φύγετε. Υπομονή λοιπόν μέχρι το επόμενο τεύχος οπού η συνέχεια της λύσης του Companions Of Xanth θα είναι ακόμα πιο τρομακτική.

BLACKCAULDRON

ΛΥΣΗ 100%

Πηγαίνετε στην πόρτα και πατάτε F6, ανοίγετε την πόρτα, μπαίνετε και πηγαίνετε στο cupboard. Πατάτε F6, παίρνετε το knapsack, πατάτε f6, παίρνετε το apple, πατάτε f6, παίρνετε το bread, πατάτε f6, παίρνετε το waterbottle και πηγαίνετε στην φωτιά. Πατάτε f6, παίρνετε το gruell και φεύγετε απ' το δωμάτιο. Πηγαίνετε ανατολικά, πηγαίνετε στο shed και πατάτε f6, ανοίγετε το shed, f6, παίρνετε το corn, και πηγαίνετε στο κάστρο. F6, ανοίγετε την πύλη, πατάτε το TAB και πηγαίνετε στο gruell. F4 για να ταίσετε το pig με το gruell. Τώρα πίσω στο σπίτι οπού ανοίγετε την πόρτα και μπαίνετε. Πηγαίνετε στο bowl και περιμένετε. Τώρα παίρνετε το rope και φεύγετε απο το δωμάτιο με το pig. Εξω απ'το σπίτι πηγαίνετε βόρεια όπου συναντάτε ένα μεγάλο πουλί το οποίο σας παίρνει μαζί του.

Οταν ελευθερωθείτε πρέπει να επιστρέψετε , (δύο φορές νότια), και δυτικά. Πηγαίνετε στο δέντρο και πατάτε το f6, παίρνετε το lute, πηγαίνετε δυτικά, τρεις φορές βόρεια, f6, παίρνετε το dagger, πηγαίνετε ανατολικά και πατάτε το TAB. Πηγαίνετε στο waterflask, f4, και γεμίζετε το flask με νερό. Πηγαίνετε νότια όπου βρίσκετε στις φυλωσιές ένα σπίτι, ψάξτε για το υπόγειο σπίτι, f6, ανοίγετε την πόρτα και μπαίνετε. Πηγαίνετε στο cupboard, f6, παίρνετε τα cookies, και φεύγετε απ'το σπίτι. Πηγαίνετε νότια, δυτικά (morva march), και τρεις φορές βόρεια (eagle mountain). Ξεκινάτε το περπάτημα ανάμεσα στους βράχους απ'τα δεξιά της οθόνης. Περπατώντας ανάμεσα στους βράχους πηγαίνετε βόρεια, πάρτε το rope, πατήστε το 7 και μετά το f2. Σκαρφαλώνετε το rope (σκοινί), σκαρφαλώνετε τους βράχους, και πηγαίνετε κάτω, απ'την άλλη πλευρά του βουνού.

Εδώ πρέπει να βλέπετε κροκόδειλους. Κολυμπήστε απέναντι προσεκτικά. Αφού περάσετε απέναντι, πηγαίνετε στον τοίχο, f6, και σκαρφαλώνετε τον τοίχο. Βλέπετε ένα παράθυρο. Χρησιμοποιείτε το dagger στο παράθυρο για να μπείτε. Πηγαίνετε τρείς φορές ανατολικά, περιμένετε μέχρι το creeper κάτσει κάτω δίπλα στον θρόνο και f6. Πηδάτε κάτω και πηγαίνετε





στο pig. Πατάτε f6 και περπατάτε με το pig δυτικά, δυτικά, πάνω, δυτικά, δυτικά, f6, και το pig είναι ελεύθερο. Περιμένετε τον Henchmen ο οποίος σας τοποθετεί στην φυλακή. Στο κελί υπάρχει ένα tin cup, f6, παίρνετε το cup, πηγαίνετε στην πόρτα, f4, χρησιμοποιείτε tin cup, και περιμένετε. Πηγαίνετε κάτω, βόρεια, δυτικά, και δυτικά. Πηγαίνετε στον τοίχο πατάτε τέσσερις φορές το f6, πηγαίνετε βόρεια, πατάτε το f6, παίρνετε το sword (θα σας χρησιμέψει για τον henchman), νότια, νότια, ανατολικά, και f6. Παίρνετε τα keys, πατάτε το tab και το f4, χρησιμοποιείτε τα keys στην πόρτα, και μπαίνετε. Πατάτε F4, χρησιμοποιήτε το sword για να ελευθερώσετε το flire flam, και φεύγετε απ'το κελί. Δυτικά, πάνω, ανατολικά, f6, ανοίγετε την πόρτα, f6, και παίρνετε τα πάντα. Πηγαίνετε νότια, νότια, f4, χρησιμοποιείτε το sword για να ανοίξετε την bridge, και φεύγετε απ'το κάστρο. Πηγαίνετε ανατολικά, νότια, και επιστρέφετε στα mountains (βουνά). Κατεβαίνετε με το σκοινί, περπατάτε μέσα απ'τους βράχους, πηγαίνετε νότια, και ανατολικά (μέσα απ'τα δέντρα). Εδώ είχατε βρεί το dagger. Πηγαίνετε ανατολικά, κολυμπάτε, ανατολικά, κολυμπάτε, ανατολικά, πηγαίνετε στην δεξιά μεριά της bridge και πατάτε δυό φορές το f6. Περιμένετε των Gugry και του δίνετε το apple. Πηγαίνετε νότια, δυτικά, και πηδάτε πάνω στους βράχους.

Πατάτε f6, πηγαίνετε κάτω, πατάτε f6 και f4, και προσφέρετε το lute στον βασιλιά Eiddileg. Παίρνετε έναν mirror, και ένα flying dust. Πατάτε f4, και χρησιμοποιείτε το flying dust για να πάτε πάνω (στο νερό). Φύγετε απ'το νερό και πηγαίνετε δυτικά, δυτικά (βάλτος), και f4. Χρησιμοποιείτε το flying dust και πετάτε στα αριστερά στην οθόνη με το κίτρινο έδαφος.

Σταματάτε, f4, πηγαίνετε στην πόρτα, f6, και την ανοίγετε. Πηγαίνετε στο chest, f6, ανοίγετε το chest, και περιμένετε τις μάγισσες. Πατάτε f6, TAB, και παίρνετε το sword. Πατάτε f4, χρησιμοποιείτε το sword, και πηγαίνετε έξω. Μην πάτε στο Black Couldron, αλλά περιμένετε τον τύπο που θα έρθει για να το κλέψει. Τώρα χρησιμοποιείτε το flying dust και πηγαίνετε ανατολικά, βόρεια, σταματάτε να πετάτε, και πατάτε το f4. Πηγαίνετε βόρεια, βόρεια, δυτικά, και τώρα πηγαίνετε πίσω στο κάστρο. Μπαίνετε στο κάστρο. Πηγαίνετε βόρεια, βόρεια, δυτικά, κάτω, ανατολικά, και πηγαίνετε στο gate. Πατάτε f8, f6, f6, περιμένετε, και κλειδώνετε. Τώρα αφήνετε των computer να συνεχίσει το έργο σας, και παρακολουθείτε το τέλος του BLACK CAULDRON.

Darkseed

DARK SEED MAP A-1

CELLAR
SECRET ROOM 1
SECRET ROOM 2
KITCHEN
STUDY
MIKE'S BEDROOM
BATHROOM
LIVING ROOM
ENTRY HALL
UP STAIRS HALL
SPARE BEDROOM
TO DARK WORLD
ATTIC
BALCONY
CAR
PATH TO CEMETERY
FRONT OF HOUSE
SIDE OF HOUSE
GARAGE
TO MAP A-2
TO MAP A-2

DARK SEED MAP A-2

TO MAP A-1
TO MAP A-1
CEMETERY ENTRANCE
STORE
DELBERT'S HOUSE
PATH TO TOMB
PATH TO CELL
DOWN TOWN
BARBER
DISTANT TOMB
PRISON CELL
POLICE
LIBRARY
TUTTLE TOMB
GRAVES
PERIODICALS
LIBRARIANS DESK
TOMB INTERIOR
STACKS A
STACKS
STACKS D
URN ROOM
TOMB ROOF
STACKS B
STACKS C

DARK SEED MAP B

ANCIENTS
CATACOMBS ENTRANCE
TURBO LIFT 2
OBSERV-ATORY
POWER NEXUS
DISTANT CATACOMBS
TURBO LIFT 1
LIFE FORCE LEECH
PATH TO CATACOMBS
DESIGN ROOM
STARSHIP
FRONT OF HATCHERY
HATCHERY ENTRY
KEEPER OF THE SCROLLS
PATH TO ABYSS
NURSERY
TO NORMAL WORLD
ARCHIVES
ABYSS
LABORATORY
DARK PRISON CELL
DREKKETH FACTORY
DARK PRISON EXTERIOR
DARK PRISON INTERIOR
DARK PRISON CORRIDOR

By A. GORE. Kotzias

PROTRACKER & SHADESTRACKER

ΤΟΥ **A. GORE. KOTZIA**

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Φίλοι της ηλεκτρονικής μουσικής, σας χαιρετώ. Αυτό το μήνα αποφάσισα να κάνω μια ανάλυση των προγραμμάτων Shadestracker και Protracker για Amiga. Πιστεύω ότι αν διαβάσετε προσεκτικά το δισέλιδο αυτό καθώς και τα άλλα δύο που πρόκειται να ακολουθήσουν στα επόμενα δύο τεύχη, θα μπορείτε να χειρίζεστε άνετα αυτά τα υπέροχα προγράμματα. Σας διαβεβαιώ ότι αν δώσετε προσοχή θα μπορείτε να δημιουργήσετε μουσικά κομμάτια ισάξια με αυτά των αγαπημένων σας παιχνιδιών. Τα προγράμματα αυτά δεν χρειάζονται hardware αλλά ούτε και ιδιαίτερες μουσικές γνώσεις. Η χρήση τους είναι κατά 99% ίδια, και ότι πούμε ισχύει και για τα δύο προγράμματα. Τα πρώτα πράγματα που θα θίξουμε μέσα από την στήλη αυτή είναι οι βασικές εντολές, και οι λειτουργίες τους. Ας αρχίσουμε λοιπόν..

ΒΑΣΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ ΕΠΙΛΟΓΩΝ

Ο βασικός πίνακας επιλογών βρίσκεται πάνω και δεξιά της οθόνης. Αποτελείται απο τις εντολές PLAY SONG, PLAY PATTERN, EDIT SONG, RECORD SONG, STOP, CLEAR, EDIT OPTION, DISK OPTION, PRESET LIST, PRESED ED, SETUP ED, SAMPLE ED, και τα τέσσερα κανάλια μουσικής τα οποία εκφράζονται από τους αριθμούς 1, 2, 3, και 4. Για να δούμε όμως περιληπτικά τι κάνουν αυτές οι εντολές.

PLAY SONG

Παίζει το μουσικό κομμάτι που δημιουργήσατε, ή αυτό που φορτώσατε.

PLAY PATTERN

Οπως ήδη ξέρετε, ένα μουσικό κομμάτι αποτελείται από πολλά μουσικά θέματα όπως εισαγωγή, ρεφρέν, φινάλε, κλπ. Αυτά τα μουσικά θέματα λέγονται αλλιώς και "riff". Οπως επίσης ξέρετε, για να φτιαχτεί ένα μουσικό κομμάτι ο δημιουργός πρέπει πρώτα να φτιάξει ένα-ένα τα riff. Η εντολή Play Pattern σας δίνει την δυνατότητα να ακούσετε κάποιο από αυτά τα riff του κομματιού σας ή του κομματιού που φορτώσατε.

EDIT SONG

Η εντολή αυτή, σας δίνει την δυνατότητα να διορθώσετε το μουσικό κομμάτι σας προσθέτοντας ή αφαιρώντας ήχους απ'αυτό. Εκτός απ'αυτό η εντολή αυτή είναι ότι πρέπει για την δημιουργία μουσικών κομματιών από αρχάριους, γιατί δίνει την ευκαιρία στον χρήστη να καταγράψει τους ήχους του βήμα-βήμα. Μπορούμε δηλαδή να διαλέξουμε έναν ήχο, να επιλέξουμε EDIT SONG, και μετά με τα βελάκια να τοποθετήσουμε τον ήχο μας όπου θέλουμε στο τραγούδι μας, και φυσικά σε όποιον μουσικό τόνο θέλουμε.

RECORD SONG

Η εντολή αυτή σας επιτρέπει ενώ παίζει το κομμάτι που δημιουργήσατε η που μόλις φορτώσατε, να προσθέσετε σε πραγματικό χρόνο διάφορες νότες, ήχους, κλπ. Δηλαδή ακούτε το κομμάτι, και την κατάλληλη στιγμή πατάτε το κουμπί που αντιστοιχεί σε κάποια νότα ή ήχο, και αυτόματα η νότα ή ο ήχος που επιλέξατε καταγράφετε στο κομμάτι σας.

STOP

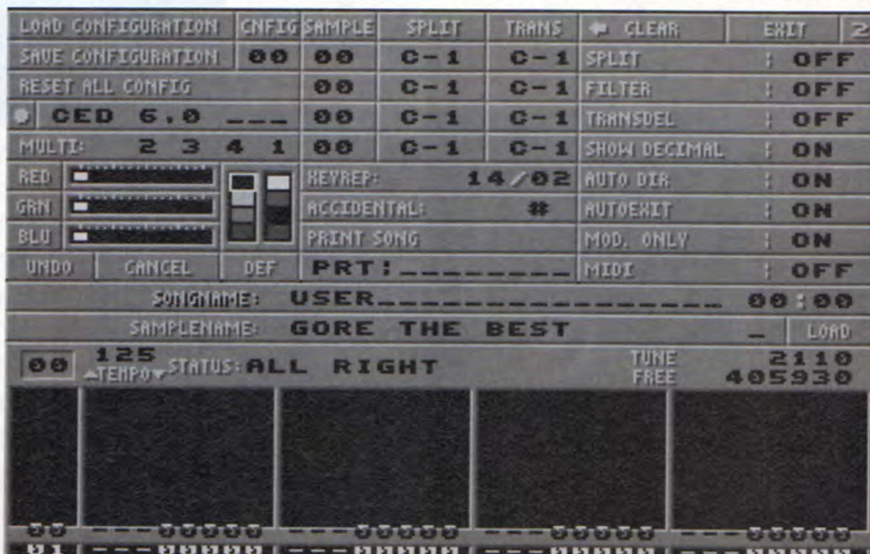
Η εντολή Stop σταματάει την ακρόαση, ή την ηχογράφηση του μουσικού κομματιού σας.

CLEAR

Οταν επιλέγετε την εντολή αυτή, το πρόγραμμα σας ρωτάει τι ακριβώς θέλετε να σβήσετε. Μπορείτε να σβήσετε το μουσικό κομμάτι (song), τους διάφορους ήχους (samples) που υπάρχουν στην μνήμη, ή ακόμα να σβήσετε τα πάντα (all) που υπάρχουν στην μνήμη. Τέλος μπορείτε να ανακαλέσετε την εντολή αυτή επιλέγοντας Cancel.

EDIT OPTION

Η εντολή αυτή σας παραπέμπει σε



δεκάδες άλλες, με σκοπό βασικές ρυθμίσεις, αλλαγές στον ήχο, μιξάρισμα ήχου, καθώς και πολλά άλλα που θα τα θίξουμε αναλυτικά στο επόμενο τεύχος.

DISK OPTION

Αυτή η εντολή σας δίνει την δυνατότητα να φορτώσετε ή να σώσετε ήχους (samples), μουσικά κομμάτια (song), καθώς και σύνολο samples (modules) που επιλέξατε. Επίσης μπορείτε να διαγράψετε (delete a file) ή να μετονομάσετε (rename a file), ή ακόμα να φορμάρετε (format a disk) μια δισκέτα "εργασίας" για να σώνετε ή να φορτώνετε τις δυμιουργίες σας.

PRESET ED/ PRESET LIST

Οι εντολές αυτές θα θιχτούν στο μεθεπόμενο τεύχος αφού πρόκειται γιά εντολές λεπτομεριακών ρυθμίσεων.

SETUP ED

Η εντολή αυτή χρησιμεύει γιά γενικές ρυθμίσεις του τύπου, χρώμα του προγράμματος, προτεραιότητας των καναλιών του ήχου, και πολλά άλλα τέτοια τα οποία θα μας απασχολήσουν ελάχιστα στα προσεχή τεύχη.

SAMPLE ED

Πολύ χρήσιμη η εντολή αυτή αφού σας επιτρέπει να ρυθμίσετε τον ήχο που επιλέξατε. Αφού την επιλέξετε σας παρουσιάζονται πλήθος επιλογών που σας βοηθάει να φτιάξετε τον ήχο στα μέτρα σας. Χρησιμοποιώντας αυτήν την εντολή μπορείτε επίσης να ηχογραφείτε (εάν έχετε sample) ήχους και μετά να τους χρησιμοποιείτε στα μουσικά κομμάτια σας. Οι ήχοι αυτοί που ηχογραφήσατε δεν είναι μονοτονικοί αλλά μπορείτε να τους παίξετε σε όλες τις νότες και κλίμακες. Αν για παράδειγμα ό ήχος που ηχογραφήσετε είναι ομιλία, θα μπορείτε να την ακούσετε και με βαριά φωνή αλλά και με ψιλή. Αναλυτικότερα για αυτήν την λειτουργικότατη εντολή, στο επόμενο τεύχος.

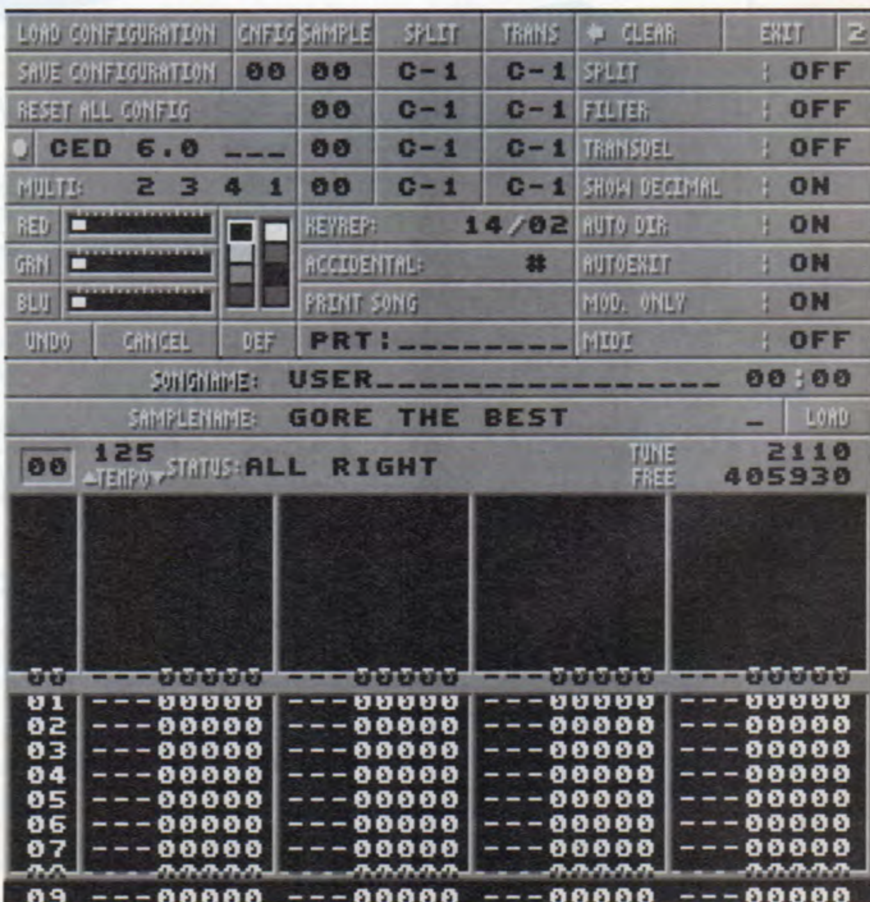
ΤΑ 4 ΚΑΝΑΛΙΑ ΗΧΟΥ

Είναι τέσσερα κουτάκια πάνω δεξιά της οθόνης με τους αριθμούς 1, 2, 3, και 4. Αν έχουμε ένα μουσικό κομμάτι που παίζει τότε μπορούμε αντί να ακούμε και τα τέσσερα κανάλια του ήχου της Amiga, να απενεργοποιούμε κάποιο απο αυτά. Κάνοντας δηλαδή "κλικ" με το mouse πάνω σε ένα από αυτά τα αριθμημένα κουτάκια κλείνουμε κάποιο κανάλι ήχου.

ΠΩΣ ΘΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ, ΣΑΝ SYNTHESIZER

Κάπου εδώ θα σας δείξουμε, πως η Amiga σας σε συνεργασία με το Protracker ή το Shadestracker θα μεταμορφωθεί σε ένα αρμόνιο-synthesizer. Καταρχήν θα σας πούμε ποιά κουμπιά αντιστοιχούν στις νότες. Αρχίζουμε λοιπόν.. DO=Z, RE=X, MI=C, FA=V, SOL=B, LA=N, CI=M, ,=DO, DO δίεση/RE ύφεση=S, RE δίεση/MI ύφεση=D, FA δίεση/SOL ύφεση=G, SOL δίεση/LA ύφεση=H, LA δίεση/SI ύφεση=J. Οσο για την ψηλότερη οκτάβα η αντιστοιχία είναι η εξής. DO=Q, RE=W, MI=E, FA=R, SOL=T, LA=Y, SI=U, DO δίεση/RE ύφεση=2, RE διάιση/MI ύφεση=3, FA δίεση/SOL ύφεση=5, SOL δίεση/LA ύφεση=6, LA δίεση/SI ύφεση=7. Εαν δεν έχετε ιδέα από μουσική μπορείτε να πειραματιστείτε με τα παραπάνω κουμπιά και ακουστικά να δημιουργήσετε τις δικές σας μελωδίες. Ας δούμε όμως ένα-ένα τα βήματα για να χρησιμοποιήσετε την Amiga σας σαν αρμόνιο ή synthesizer.

Αφού φορτώσετε το Protracker ή το Shadestracker, φορτώνετε μέσω του DISK OPTION, samples ή modules. Αφού το κάνετε αυτό πηγαίνετε στην επιλογή SAMPLE που βρίσκεται αριστερά λίγο πιό πάνω απ'την μέση της οθόνης, και διαλέγετε με τα βελάκια το μουσικό όργανο, ή την φωνή που θέλετε να παίξετε. Τώρα η Amiga σας είναι ένα synthesizer με δύο οκτάβες, και είσαστε επιτέλους έτοιμοι να παίξετε της δικές σας μελωδίες. Αφού παίξετε κάτι που σας αρέσει, επιλέξτε RECORD SONG και ξαναπαίχτε το. Τώρα επιλέγετε STOP, και PLAY PATTERN. Οτί είχατε γράψει καταγράφηκε στην μνήμη, και τώρα το ακούτε. Τώρα μπορείτε να αλλάξετε κανάλι, και να προσθέσετε DRUMS, φωνές, και οποιοδήποτε άλλο όργανο θέλετε. Αυτά και άλλα πολλά, στο επόμενο τεύχος.



ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙ

ΤΟ USER ΚΑΙ Η ΕΤΑΙΡΕΙΑ MSL

ΔΩΡΟ: ΕΝΑ AMIGA CD 32



32 BIT
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ 68 CE 020 / 14 MHZ
256 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη
2 MB RAM
Διπλοχρονιζόμενο CD
Stereo ΗΧΟΣ
Custom Hardware για 3D grafics
Παλέτα χρωμάτων 16.000.000
Δυνατότητα επέκτασης keyboard view disk drive
Εργονομικό χειριστήριο
Δυνατότητα Full Motion Video
Μπορεί να παίξει CD audio και CD + G

ΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΕΝΑ SUPER *ΔΩΡΟ*:

ΑΞΙΑΣ 130.000 ΔΡΧ.

Λίγο πριν το Πάσχα λοιπόν, και άλλο ένα μεγάλο Δώρο περιμένει να το αποκτήσει κάποιος από τους αναγνώστες του USER. Ευχαριστούμε θερμά την εταιρεία **MSL** (MICRO SOFTWARE LIBRARY) για την προσφορά της. Η εταιρεία **MSL** είναι καινούργια σχετικά στον χώρο των video games και τώρα έχει διευρύνει την γκάμα της εισάγοντας όχι μόνο, CD disks για παιχνιδομηχανες αλλά και οτιδήποτε Hardware έχει σχέση με CD. Είναι ίσως η πρώτη εταιρεία στην Ελλάδα που ασχολείται αποκλειστικά με CD games - Hardware και της ευχόμαστε καλή επιτυχία στα καινούργια της βήματα. Η διεύθυνση της είναι ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΑΙΘΡΙΟ ΜΑΡΟΥΣΙ ΑΓΙΟΥ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ 40 ΤΚ 15124 ΑΘΗΝΑ και το ΤΗΛ: είναι 6893590 - FAX: 6893589

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

1) Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΘΑ ΟΛΟΚΛΗΡΩΘΕΙ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ. ΓΙΑ ΝΑ ΝΙΚΗΣΕΤΕ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΠΑΝΤΗΣΕΤΕ ΣΩΣΤΑ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΤΙΣ ΟΠΟΙΕΣ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΕΤΕ ΣΤΟ USER.
2) ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ USER ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ AMIGA CD 32. ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 Τ.Κ. 10442 ΑΘΗΝΑ.
3) ΔΕΚΤΑ ΘΑ ΓΙΝΟΥΝ ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ ΜΕ ΣΦΡΑΓΙΔΑ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟΥ ΜΕΧΡΙ 10-5-94.
4) ΣΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΛΑΒΟΥΝ ΜΕΡΟΣ ΟΣΟΙ ΕΡΓΑΖΟΝΤΑΙ ΣΤΟ USER ΚΑΙ ΟΙ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ ΑΥΤΩΝ 1ου ΚΑΙ 2ου ΒΑΘΜΟΥ.
5) ΕΑΝ ΥΠΑΡΧΟΥΝ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΟΙ ΑΠΟ ΕΝΑΝ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΤΕ Ο ΤΕΛΙΚΟΣ ΝΙΚΗΤΗΣ ΘΑ ΑΝΑΔΕΙΧΘΕΙ ΜΕ ΚΛΗΡΩΣΗ ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ
6) Η ΠΑΡΑΛΑΒΗ ΤΟΥ ΔΩΡΟΥ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΠΟ ΤΑ ΓΡΑΦΕΙΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134-136 ΑΘΗΝΑ, ΚΑΤΟΠΙΝ ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΗΣ ΣΥΝΕΝΝΟΗΣΗΣ
7) ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΔΙΑΤΗΡΕΙ ΤΟ ΔΙΚΑΙΩΜΑ ΜΕΤΑΒΟΛΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΠΑΝΩ ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΩΝ Η ΑΚΟΜΑ ΚΑΙ ΑΚΥΡΩΣΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΕΑΝ ΚΡΙΘΕΙ ΑΝΑΓΚΑΙΟ ΛΟΓΩ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ.
8) ΤΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΘΟΥΝ ΣΤΟ ΤΕΥΧΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ 1994.

1) ΜΠΟΡΕΙ ΤΟ CD 32 ΝΑ ΠΑΙΞΕΙ FULL MOTION VIDEO ΚΑΙ ΠΩΣ?

α) ΜΟΝΟ ΤΟΥ ☐ β) ΜΕ ADAPTOR FMV ☐ γ) ΔΕΝ ΠΑΙΖΕΙ ☐

2) ΣΤΑ ΠΟΣΑ MHz ΤΡΕΧΕΙ ΤΟ CD 32

....

3) ΤΑ ΑΡΧΙΚΑ ΠΟΙΩΝ ΛΕΞΕΩΝ ΕΙΝΑΙ ΤΟ **MSL** (κατάστημα που προσφέρει το δώρο)

....

ΕΠΩΝΥΜΟ.......... ΟΝΟΜΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... Τ.Κ.......... ΠΟΛΗ..........

ΤΗΛΕΦΩΝΟ 1).......... 2)..........



TIPS + TRICKS

ALL FORMATS

MEAN STREETS

Οι κωδικοί για όλες τις τοποθεσίες:

SONNY FLETCHER ....<NC 5170>
DAVID POPE ....<NC 6211>
MAURICE GRIBBLE........<NC 8231>
GIDEON ENTERPRISES,
FRANK SCHIMMING.......<NC 4650>
JOHN KLAUSE ....<NC 7012>
J.SAINT
GIDEON ....<NC 3819>
SANDRA LARSEN ....<NC 4599>
BASH DAGOT ....<NC 4657>
BLAZE WEINER..............<NC 1715>
SMILEY MONROE...........<NC 3614>
AARON STERNWOOD ...<NC 0439>
CARL LINSKEY'S OFFICE,
USF ....<NC 4663>
WANDA PECK.................<NC 4621>
LARRY HAMMOND ....<NC 4935>
RON MEAT ....<NC 4525>
TOM GRIFFITH................<NC 4590>
JEROME MILBOURNE ...<NC 4623>
ED BRADLEY ....<NC 7312>
ARNOLD DWEEB ....<NC 4610>
RON MORGAN (Search) .<NC 1998>
JORGE VALDEZ..............<NC 4931>
BRENDA PERRY ....<NC 4577>
BOSWORTH CLARK
(Search)...........................<NC 9932>
DELLA LANG...................<NC 2111>
SAM JONES ....<NC 0021>
PETER DULL...................<NC 4674>
DIAMOND MINE, MAP....<NC 1700>
HOTEL, MATCHBOOK....<NC 5162>
BAKERSFIELD ....<NC 1710>
BEACH HOUSE (Search)<NC 6470>
GREG CALL ....<NC 4753>
CARL LINSKEY'S HOME
(Search)...........................<NC 4660>
CARL LINSKEY'S
LEASED WAREHOUSE
(Search)............................<NC 4675>
CAL DAVIS (Search)........<NC 3720>
CALIFORNIA LAB
(Search)...........................<NC 8911>
LOLA LOVETOY ....<NC 4603>
ROBERT KNOTT ....<NC 0132>
HARRY RICE ....<NC 1231>
LOS ANGELES,
BUS TERMINAL ....<NC 5194>
LOS ANGELES,
MTC OFFICE ....<NC 5037>
BIG JIM SLATE ....<NC 4921>
APARTMENT (Search)......NC 4605>
BAZIL MALLORY.............<NC 2713>
MELBA WIEDBUSH ....<NC 4122>
STANFORD DEMILE.......<NC 3199>
MTC MAIN COMPUTER,
ALCATRA ....<NC 4550>

AMIGA

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Αν σκοράρετε πατήστε pause και περιμένετε μέχρι να σταματήσει η μουσική για να πάρετε extra πόντους.

DESERT STRIKE

Οι κωδικοί των επιπέδων:

2η CAMPAIGN : JQJRZLR
3η .... OLLTAHQ
4η .... VTOPION
WIN SCREEN................. EVCCWMP

GHOSTBUSTERS II

Πατήστε control, alt, s, a ταυτόχρονα μόλις παρουσιαστεί η οθόνη της Activision και θα έχετε απεριόριστο "κουράγιο" στο πρώτο επίπεδο και απεριόριστο SLIME στο δεύτερο.





PRINCE OF PERSIA

Πατήστε ταυτόχρονα το αριστερό shift και το L. Κάθε φορά που θα το κάνετε αυτό θα περνάτε επίπεδο. Το tip δεν ισχύει μόνο στο τέταρτο επίπεδο.

CHAOS ENGINE

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:
WORLD 2 : N9R2BZS9R3B2
WORLD 3 : MW#3XJ5X2RMQ
WORLD 4 : NIJKFROBWDXM

TOYTOTA CELICA GT RALLY

Οταν τρακάρετε και την στιγμή που το αυτοκίνητο επιστρέφει στο δρόμο πατήστε HELP. Θα βγει η συνηθισμένη οθόνη των options αλλά εσείς πάντως έχετε γλιτώσει το 20 second penalty.

3D CONSTRUCTION KIT

Για να δείτε όλες τις οθόνες του παιχνιδιού πηγαίνετε στον editor στη menu bar, στο menu AREA και διαλέξτε GO TO AREA. Τώρα μπορείτε να πάτε σε όποια οθόνη θέλετε. Επίσης μπορείτε να αλλάξετε τα conditions έτσι ώστε να μπορείτε να νικάτε.

TWINTRIS

(κανονική έκδοση όχι αυτή στη δισκέτα του USER)

Αν μείνετε από credits, όταν έχει μείνει 1 credit πατήστε τα κουμπιά που έχετε ορίσει για αλλαγή σχήματος (αν δεν τά'χετε αλλάξει: FIRE button του joystick και δεξιό SHIFT). Προσοχή μόνο να τα πατήσετε ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ!!!

POPULOUS

Για να έχετε έναν θεό με τα ανώτερα δυνατά χαρακτηριστικά σε κάθε επίπεδο απλά πληκτρολογήστε το κωδικό ADKITAKDVGZLRGWZ.

PARASOL STARS

Μαζέψτε τρία star miracles για 100 credits πριν φτάσετε στο Rainbow world, μαζέψτε ακόμα τρία όταν φτάσετε στο Rainbow world για να περάσετε στο δεύτερο μυστικό κόσμο και μαζέψτε τρία σ' αυτόν για να πάτε στον τρίτο. Απλό ε; (μάλλον όχι, Αρχ).

APIDYA

Πληκτρολογήστε έναν από τους παρακάτω κωδικούς στην εισαγωγική οθόνη για να αλλάξετε πίστα:
MISSHONEYBEE
DEPUTYOFLOVE
HASTALVISTA
SNEAKPREVIEW

THE POWER

Κωδικοί: INDIGO, GOODIE, SURFIN, CLOSET και XUQZOX.

EPIC

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:
1-AURIGA
2-CEPHEUS
3-APUS
4-MUSCA
5-PYXIS
6-CETUS
7-FORNAX
8-CAELUM
9-CORVUS

FORMULA ONE GRAND PRIX

Αν λάβετε μέρος σε απλό αγώνα, όχι για πρωτάθλημα, οδηγήστε το αμάξι σας μέχρι τον τελευταίο γύρο. Οταν θα περάσετε τα pits θα φρενάρετε το αμάξι σας και θα περιμένετε ώσπου να εμφανιστεί το μήνυμα "Race Over". Ασχέτως την θέση που έχετε είστε νικητής. Τίμιο;

THE GODFATHER

Ξεκινήστε το παιχνίδι στο επίπεδο normal και καθώς παίζετε πατήστε pause. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να πληκτρολογήσετε Pizza Hut και να ξεκινήσετε το παιχνίδι από την αρχή (restart). Τώρα πια θα είστε ένας αόρατος μαφιόζος!

FINAL FIGHT

Αντιμετωπίζετε δυσκολίες με τους α-



ντιπάλους σας; Να τι μπορείτε να κάνετε. Μόλις εμφανιστεί το μήνυμα "Not so fast Mike, turn on your TV" απλά πατήστε το κουμπί Help. Μπορείτε να συνεχίσετε κανονικά την αποστολή σας με άπειρη ενέργεια.

SWIV

Πατήστε pause, πληκτρολογήστε τον κωδικό NCC-1701 και πατήστε τέλος το enter. Θα αποκτήσετε άπειρες ζωές.

TOKI

Πληκτρολογήστε την λέξη KILLER για άπειρες ζωές. Μόλις το γράψετε αυτό το border θα αρχίσει να αναβοσβύνει, πράγμα που σημαίνει ότι το tip έπιασε. Αν το ξαναγράψετε το KILLER η οθόνη θα αναστραφεί και το παιχνίδι θα γίνει τρομερά δύσκολο.

RODLAND

Παγώστε το παιχνίδι, πατήστε πέντε φορές το κουμπί help και μετά κάντε unpause. Θα πάρετε άπειρες ζωές.

NAVY SEALS

Στον πίνακα των hi-scores δώστε PSBOYS. Αρχίστε το παιχνίδι και με το πλήκτρο H μπορείτε να περνάτε τα επίπεδα.

CASTLE MASTER

Αφού αρχίσετε το παιχνίδι πατήστε shift + L και μετά το δεξιό κουμπί του mouse 25 φορές περίπου μέχρι να ακούσετε έναν χαρακτηριστικό ήχο. Μόλις γίνει αυτό μπροστά σας θα εμφανιστούν 4 διαφορετικού χρώματος κουτιά. Το πρώτο για άπειρες ζωές, το δεύτερο για τα κλειδιά, για το τέλος του παιχνιδιού και για το rock travel.

RAINBOW ISLANDS

BLRBJSBJ για γρήγορο τρέξιμο RJSBJSBR για διπλό ουράνιο τόξο BJBJBJRS για γρήγορα ουράνια τόξα μόλις γράψετε τους κωδικούς πάρτε ένα credit και μία κόκκινη κούπα που θα εμφανιστούν εκεί. Για να μπείτε σε μια μαγική πόρτα που θα βγει αν κάνετε αυτό πάρτε τα διαμάντια με την εξής σειρά: κόκκινο, πορτοκαλί, κίτρινο, πράσινο, μπλε, μωβ και ροζ.

DUCK TALES

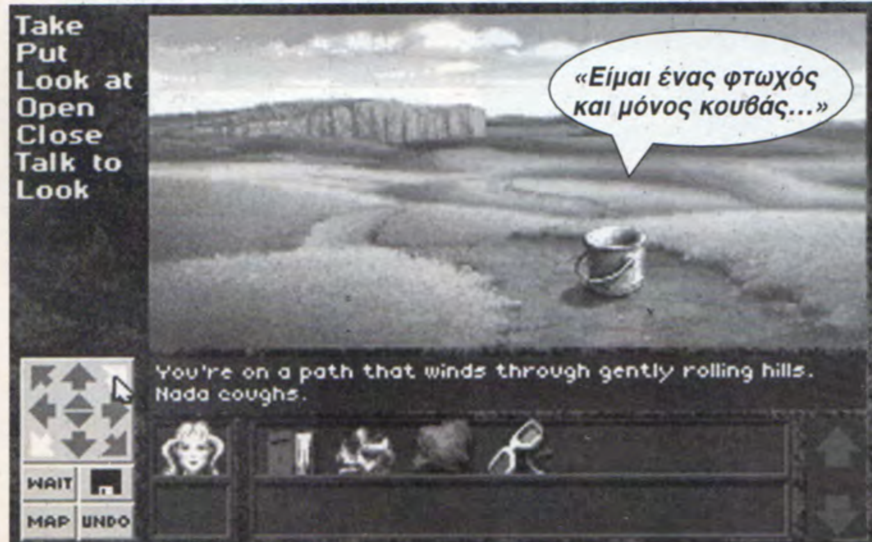
Αν θέλετε πολλά λεφτά πηγαίνετε στο "LABYRINTH OF CRETE". Αξίζει 7000 δολλάρια.

TOTAL RECALL

Αυτό είναι λίγο περίεργο CHEAT: Κάντε pause το παιχνίδι και αφήστε το έτσι για περίπου 1 ώρα!! Στην οθόνη θα εμφανιστεί το μήνυμα "CHEAT MODE ACTIVE" έτσι θα έχετε άπειρες σφαίρες.

ASTRO MARINE CORPS

Το παιχνίδι αυτό σας δίνει κωδικούς κάθε δύο πίστες ώστε να μπορείτε να παίξετε στις άλλες δύο. Οι κωδικοί αυτοί είναι οι εξής: NOSTROMO για την δεύτερη, DISCOVERY για την τέταρτη, ENTERPRISE για την έκτη. Δίνοντας DAGOBAH μπορείτε να φορτώσετε κατευθείαν από την δεύτερη δισκέτα.



CHARIOTS OF WRATH

Οταν σας ζητηθεί να πατήσετε το FIRE για να αρχίσετε, σπρώξτε το JOYSTICK μπροστά και θα πάρετε άπειρες ζωές.

NEW YEAR LEMMINGS

Με το space περνάτε levels (απίστευτο έ;)

SHADOW OF THE BEAST

Ακόμα δεν το έχετε μάθει; Για όλους εκείνους που το ζήτησαν με τηλέφωνο και γράμμα: από την αρχή του φορτώματος θα έχετε πατημένο ένα πλήκτρο του mouse και το fire του joystick. Οταν θα δείτε πως αργεί η εντολή για αλλαγή της δισκέτας θα αφήσετε ΜΟΝΟ το fire για να βγει η εντολή να την αλλάξετε και θα κάνετε το ίδιο μέχρι να αρχίσει το παιχνίδι για να έχετε άπειρη ζωή.

CHUCK ROCK

Στην οθόνη των μουσικών δώστε ESTRANO και με τα πλήκτρα 1-5 διαλέγετε επίπεδο.

ANOTHER WORLD

Τα κουμπιά F1, F2, F3, F4, μεταβάλουν το σχήμα της εικόνας στην οθόνη (φαρδύ, πλατύ, μικρό ή normal). Πατώντας το P κάνεις παύση. Τέλος με το πλήκτρο C βγαίνεις στο control όπου γράφεις τους παρακάτω κωδικούς:

1) .... EDJI
2) .... HICI
3) .... FLLD
4) .... LIBC
5) .... CCAL
6) .... EDIL
7) .... FADK
8) .... GABK
9) .... KCIJ
10) .... LALD
11) .... LDIJ
12) .... KJIA
13) .... FLAK
14) .... FIET
15) .... KCGB
16) .... ICAH

17)..LAEA
18)..LFEK

Οι κωδικοί 9, 11, 13, 15, 16, 17, 18 βρίσκονται όλοι σ'ένα stage. Τέλος αν έχετε βαρεθεί το DEMO του παιχνιδιού πατήστε το C και γράψτε το κωδικό 1.

FULL CONTACT

Στο παιχνίδι αυτό υπάρχουν κάποια πλήκτρα που μπορείτε να περνάτε τα levels:

MATCH 1..........................πλήκτρο U
MATCH 2..........................πλήκτρο L
MATCH 3..........................πλήκτρο E
MATCH 4..................πλήκτρο W ή E
MATCH 5..........................πλήκτρο Y
MATCH 6..........................πλήκτρο B
MATCH 7..........................πλήκτρο L

ROBOCOP

Οταν στην πρώτη οθόνη του παιχνιδιού γράψετε "THE LITTLE MERMAID" θα έχετε τις εξής δυνατότητες:

RETURN.................γίνεστε αόρατοι
F6..50 HZ
F7..60 HZ
K..................................αυτοκτονείτε
P.......σας δίνει σε ορισμένα ταμπλώ αεροπλάνο
F...............................σας δίνει φτερά
X........σας πηγαίνει στο κοντινότερο σημείο για να φύγετε από το ταμπλώ
M.............επιλέγετε σε ποιο ταμπλώ θα παίξετε

MAGIC POCKETS

Οταν χάσετε στο παιχνίδι (τελειώσουν οι ζωές σας δηλαδή) κρατήστε πατημένο το fire. Θα ξαναρχίσετε το παιχνίδι αλλά με το ίδιο σκορ που είχατε αφήσει.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

TERMINATOR II

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε F1 και μετά F2. Πατήστε τέλος το fire και θα μπορείτε με το ESC να παιρνάτε τα επίπεδα.

TEST DRIVE II

Για να πάτε κατευθείαν στο gas station πληκτρολογήστε gas καθώς παίζετε.

HUDSON HAWK

Στην οθόνη του τίτλου πληκτρολογήστε SCIENCEFICTION (δεν θα το επαναλάβω άλλη φορά!)

ATARI

INTERNATIONAL ICE HOCKEY

Αν σκοράρετε πατήστε pause και περιμένετε μέχρι να σταματήσει η μουσική και θα πάρετε extra πόντους.

Σας δίνουμε μερικά tips τα οποία δουλεύουν με το πρόγραμμα EOL (elixir of life).

Παιχνίδι	Διεύθυνση	Καταχωρητής
ARCANOID	0262	DS
KARATEKA	6DB6	CS
OFF ROAD	414E	DS
LAST NINJA	005C	DS
STRIDER	6577	DS
GOLDEN AXE	1A24	DS
RICK DANGEROUS I	7E46	DS (για EGA graphics)
>>	6E8C	DS (για CGA graphics)
RICK DANGEROUS II	6614	DS (για VGA graphics)
WILLY THE WORM	0270	DS
BRUCE LEE	14CD	DS
DOUBLE DRAGON I	E7CC	DS
DOUBLE DRAGON II	5DA8	DS (1ος παίχτης)
>>	5DAA	DS (2ος παίχτης)
TEST DRIVE	7254	DS
BUSHIDO	6402	DS

SUPER GOLD RUNNER

Πατήστε BACKSPACE για να παγώσει το παιχνίδι και τυπώστε "PINK-FLOD-ARE-GODS" (μαζί με τις παύλες) για να ενεργοποιηθεί το CHEAT MODE.

CHARIOTS OF WRATH

Οταν σας ζητηθεί να πατήσετε το FIRE για να αρχίσετε, σπρώξτε το JOYSTICK μπροστά και θα πάρετε άπειρες ζωές.

MAGIC POCKETS

Οταν χάσετε στο παιχνίδι (τελειώσουν οι ζωές σας) κρατήστε πατημένο το fire. Θα ξαναρχίσετε το παιχνίδι αλλά με το ίδιο σκορ που είχατε αφήσει.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

TERMINATOR II

Παγώστε το παιχνίδι και πατήστε F1 και μετά F2. Πατήστε τέλος το fire και θα μπορείτε με το ESC να παιρνάτε τα επίπεδα.

TEST DRIVE II

Για να πάτε κατευθείαν στο gas station πληκτρολογήστε gas καθώς παίζετε.

HUDSON HAWK

Στην οθόνη του τίτλου πληκτρολογήστε SANITYCLAWSISCOMINGTOTOWN (νομίζατε ότι είναι το ίδιο με της Amiga έ;)

NITRO

Απλά κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα N, I, T, R, O για να περνάτε τα επίπεδα.

FINAL BLOW

Πατήστε pause για να παγώσετε το παιχνίδι, πατήστε έξι φορές το πλήκτρο F10 και τέλος ξανάπατήστε το pause.



PC

POWERMONGER

Αν παγώσετε το παιχνίδι αφού έχετε δώσει οδηγίες στον captain σας για να ανακαλύψει κάτι, βάλτε την ταχύτητα του παιχνιδιού στο full και περιμένετε για ένα με δύο λεπτα. Μόλις ξεπαγώσετε το παιχνίδι θα δείτε ότι ο captain σας στο διάστημα αυτό συνεχώς ανακάλυπτε.

LHX ATTACK CHOPPER

Ενα ωραίο κόλπο για να κρατάτε τον πιλότο σας πάντα ζωντανό είναι να σώζετε και να αντιγράφετε το αρχείο όπου φυλάσσονται οι πληροφορίες γι' αυτόν. Συγκεκριμένα πριν από κάθε αποστολή σας δεν έχετε παρά να αντιγράψετε το αρχείο lhx.cfg σε μία δισκέττα και να ξεκινήσετε να παίζετε κανονικά. Σε περίπτωση που κερδίσετε, το αρχείο το αντιγράφετε στην δισκέττα και συνεχίζετε κανονικά ενώ στην αντίθετη περίπτωση παίρνετε αυτό που είχατε σώσει στην δισκέττα και το αντιγράφετε μέσα στον δίσκο σας (εκεί όπου είναι το παιχνίδι).

ANOTHER WORLD

Οι κωδικοί για τις πέντε πρώτες πίστες του παιχνιδιού είναι :

LDKD
HTDC
CLDD
LBKJ
XDDJ

OH NO! MORE LEMMINGS

Αν βαριέστε να πληκτρολογείτε κάθε φορά και άλλο κωδικό για κάθε πίστα του παιχνιδιού, δεν έχετε παρά να τυπώσετε "SLAMRACING" στην οθόνη που ζητάει τον κωδικό και θα μπορείτε με το πλήκτρο "5" από το numeric keypad να αλλάζετε πίστες.

XENON II

Οταν εμφανιστεί το menu με τις επιλογές για την κάρτα οθόνης (CGA, EGA κλπ) πατήστε F7. Οταν θα αρχίσετε να παίζετε θα μπορείτε να γίνεστε αόρατος πατώντας το "I" ενώ πατώντας το πάλι γίνεστε ξανά ορατός.

NBA PLAYOFFS

Κάνοντας TYPE στο αρχείο NBACODES.TXT θα δείτε όλους τους πιθανούς κωδικούς.

DEFENDER OF THE CROWN

Αν θέλετε να ρίχνετε τον αντίπαλο κάτω στις κονταρομαχίες τότε στοχεύστε στο κέντρο της ασπίδας του. Επίσης όταν κάνετε πολιορκία και είναι λίγοι μέσα στο κάστρο μην ρίχνετε disease γιατί δεν θα σκοτώσει πολλούς αλλά προτιμήστε να γρεμίσετε τα τεί-

πράσινο stuff

Γείτσες! ...sorry, δεν έχω μαζί μου χαρτομάντηλα...

(γύφτο!!)

89 AMMO 85% HEALTH ITEM ARMOR
BULL 89 / 200
SHEL 39 / 50
MISS 1 / 50
CELL 20 / 300

χη. Αν έχετε πολλούς καταπέλτες τότε στην μάχη κάντε BOMBARD ενώ αν τα πράγματα είναι δύσκολα τότε κάντε OUTFLANK.

LEISURE SUIT LARRY III

Οταν σας ζητηθεί η ηλικία σας δώστε OVER 25. Στις ερωτήσεις που θα ακολουθήσουν πατήστε ctrl-alt-X και θα μπορείτε να επιλέξετε το 5 επίπεδο που θέλετε να παίξετε.

FLASHBACK

Οι κωδικοί όλων των επιπέδων είναι:

1ο ΕΠΙΠΕΔΟ........................JAGUAR
2ο ....BANTHA
3ο ....TOHOLD
4ο ....COMBEL
5ο ....SHIVA
6ο ....PICOLO
7ο ....ANTIC
8ο ....KASYYK
9ο ....FUGU
10ο ....NOLAN
11ο ....SARLAC
12ο ....CAPSUL
13ο ....ARTHUR
14ο ....MAENOC
15ο ....ZZZAP
16ο ....SHIRYU
17ο ....SULUST
18ο ....MANIAC
19ο ....RENDER
20ο ....NEPTUN
21ο ....NO WAY
22ο ....BELUGA

LAST DUEL

Στην εισαγωγική οθόνη πατήστε το fire για να ξεκινήσετε και αμέσως μετά δώστε STRIDER. Με το F10 θα κάνετε exit, με το F9 θα περνάτε στο επόμενο επίπεδο, F5 για να παίρνει ο πρώτος παίχτης πέντε ζωές και F7 για να παίρνει και ο δεύτερος.

SUPER SPACE INVADERS

Στην οθόνη επιλογών πληκτρολογείστε KRIS και μετά μπορείτε ανά πάσα στιγμή με το πλήκτρο F1 να αλλάζετε επίπεδο.

SHINOBI

Για να πάρετε αμέσως το όπλο και το σπαθί, μόλις πάρετε τον όμηρο, πριν προλάβει να εξαφανιστεί περάστε δύο έως τρείς φορές από κάτω του καθώς κατεβαίνει.

RICK DANGEROUS

Στην πρώτη πίστα μόλις πάρετε το bonus για τους δυναμίτες, στο κάτω stage αν θέλετε να σκοτώσετε τους άγριους χωρίς να χαλάσετε σφαίρες, χτυπήστε με το μπαστούνι τον δεξιό τοίχο και σκύψτε γιατί από τον αριστερό τοίχο θα έρθει ένα βέλος.

BUBBLE BOBBLE

Αν δεν χάσετε κανονάκι μέχρι την 20ή πίστα και δεν σκοτώσετε τα δύο ιπτάμενα τέρατα θα εμφανιστεί μία πόρτα που αν μπείτε μέσα θα μεταφερθείτε σε μία διαμαντόπιστα.

LEMMINGS

Τα passwords για τα επίπεδα είναι: RUDLCICMAQ, RTFLCILEBK, VFNCAMUNBN, CIMUVCIICI, IMSTFMCCDI, QUGMCIMMDH, NKCOMWWODH, NGALTTEHEP, GKMVWMJQEM, MSWGMFCLFE, STEOGILEGG. Αυτό για οσους μας έστειλαν γράμμα για να τα επαναλάβουμε.

CHIPS CHALLENGE

Πατήστε F και πληκτρολογήστε SAGITTARIANS MAKE BETTER LOVERS.

AMSTRAD

R-TYPE

Πριν το τελικό CALL στο LOADER δώστε τα εξής POKE &30D8, X όπου X είναι ο αριθμός των ζώων (1..255). POKE &2510,0 για άπειρες ζωές, POKE &2508&C9 για κατάργηση της σύγρουσης.

LAST NINJA II

Καθώς βρίσκεστε σε κατάσταση μάχης με κάποιον αντίπαλο αν κρατήσετε το πλήκτρο H πατημένο (αυτό της παυσης) θα παρατηρήσετε οτι η ενέργεια του αντιπάλου σας πέφτει σταθερά.

GHOULS 'N' CHOSTS

Στη πρώτη πίστα αν πάτε τέρμα αριστερά και κάνετε ένα άλμα στον αέρα κάτι απίθανο θα συμβεί!!

ELIMINATOR

Οι κωδικοί του παιχνιδιού είναι οι εξής:

LEVEL 2................................BLOSP
LEVEL 3................................ASDEL
LEVEL 4................................XPLRT
LEVEL 5................................GLPWM
LEVEL 6................................EOCKQ
LEVEL 7................................LFPRT
LEVEL 8................................WMCPR
LEVEL 9.....Μάλλον δεν έχει κωδικό
LEVEL 10..............................ZPEML
LEVEL 11..............................ELVPQ
LEVEL 12..............................CPEMF
LEVEL 13..............................APXYQ
LEVEL 14..............................PWVAR

ROBOCOP

Στην έβδομη πίστα αν έχετε πρόβλημα με το φλογοβόλο, ανεβείτε στον όροφο που βρίσκεται και σκοτώστε τους ανθρώπους που βγαίνουν από πίσω σας. Αφού σας χτυπήσει ο άνθρωπος με το φλογοβόλο κατεβείτε στον κάτω όροφο πηγαίνετε κοντά στο άλλο ασανσέρ και έχετε το άλλο διαγώνια. Πυροβολήστε τον άνθρωπο με το φλογοβόλο μόλις εμφανιστεί. Αυτός δεν θα μπορεί να σας χτυπήσει.

PIPEMANIA

Οι τρεις πρώτοι κωδικοί για το παιχνίδι είναι: FINE, NEWS, FAIL

STUNTBIKE SIMULATOR

Πατώντας το πλήκτρο TAB μπορείτε και αλλάζετε πίστα αλλά παίρνετε 4999 βαθμούς.

SPECTRUM

JACKAL

POKE 39966, 255 για άπειρες ζωές.

PC ΚΑΙ ΜΟΝΟ!

Αγαπητό USER,

Εχει περάσει πολύς καιρός από το πρώτο γράμμα μου, που δεν ξέρω κιόλας αν έφτασε. Σε αυτό το δεύτερο γράμμα σου εκθέτω άλλες απορίες, ουσιαστικότερες και πολύ περισσότερες. Απ' τον αριθμό τους και μόνο δε νομίζω να τις δω δημοσιευμένες! Τέλος αφού σε συγχαρώ, εσένα και τα παιδιά που δουλεύουν για να βγάλουν τη φανταστική ύλη σου, ας περάσω (επιτέλους) στις απορίες μου.

1) Τι είναι το Double Space; Πως χρησιμοποιείται;

2) Η κάρτα γραφικών είναι το ίδιο με την κάρτα οθόνης;

3) Τι είναι ακριβώς η motherboard; Είναι αυτό που στις κονσόλες λέγεται CPU;

4) Τα disks του CD ROM εκτός από τη χωρητικότητα σε τι άλλο διαφέρουν από τις κοινές δισκέττες; Τα παιχνίδια σε CD είναι πιο ποιοτικά από αυτά των κοινών δισκεττών;

5) Οτι παιχνίδι παρουσιάζεις στα, πολύ ωραία, reviews σου σε ποιές περίπου τιμές κυμαίνεται;

6) Το PC είναι 16bit μηχανή;

7) Ποιά Soundblaster ανταποκρίνεται στις σημερινές ανάγκες; Η απλή ή η Pro;

8) Τι συμφέρει καλύτερα, η αγορά ενός 486 ή μια αλλαγή της motherboard σε 486 από 386; (Από άποψη οικονομική αλλά και δυνατοτήτων) Ενας 386 μέχρι πόσες φορές δέχεται αυτή την αλλαγή;

9) Τελευταία έδωσα σε ένα φίλο μου μια 5,25 δισκέττα του 1,2 MB για να μου αντιγράψει ένα πρόγραμμα που είχε φτιάξει ο ίδιος αλλά μου είπε πως δεν γινότανε διότι δεν δεχόταν ο PC του τη δισκέττα και όταν έδινε diskcopy. Εγραφε κάποια λόγια στο monitor και δεν γινόταν τίποτα. Τι μπορεί να είχε συμβεί;

10) Και τώρα κάτι για software:

α) Το SFII είναι κατώτερο από το Body Blows Galactic; Τι γενικό ποσοστό έχει το SFII;

β) Αν παραγγείλω ένα παιχνίδι και δεν μου αρέσει η εταιρία θα δεχτεί την επιστροφή του;

Ευχαριστώ για το χρόνο που αφιέρωσες για το γράμμα μου και συγγνώμη για τον αριθμό των ερωτήσεων μου που σίγουρα θα ήταν κουραστικές. Ελπίζω να δημοσιεύσεις το γράμμα μου σύντομα. Ξανασυγχαίρω εσένα και το GAMER για την επιτυχία σας. Σας εύχομαι να συνεχίσετε έτσι και να προοδεύετε συνέχεια.

Φιλικά,

Γκανιάτσος Νίκος

ΥΓ1) Πόση EMS μνήμη πρέπει να έχω για να ακούω καλό ήχο σε παιχνίδια όπως τα Flashback, Street Fighter II, διάφορα RPGs και άλλα;

ΥΓ2) Μου δίνεις μια σχετική περιγραφή ενός PC που δεν θα είναι σε 4-5 χρόνια "άχρηστος";

Αγαπητέ Νίκο,

Ολόκληρο το cast του USER σε ευχαριστεί για τα καλά σου λόγια και τονίζει ότι κανένα γράμμα δεν είναι κουραστικό, όσο μεγάλο και αν είναι, αν είναι ουσιώδες και περιεκτικό. Ας δούμε όμως τα ερωτήματα σου.

1) Το DoubleSpace είναι ένα utility που εμφανίστηκε στις δύο τελευταίες εκδόσεις του MS-DOS. Τυπικά μπορεί να διπλασιάσει τη χωρητικότητα ενός σκληρού δίσκου αλλά σε τελική ανάλυση το μόνο που κάνει είναι να συμπιέσει τα δεδομένα που ήδη υπάρχουν στο δίσκο. Οσο για τη χρήση του είναι απλούστατη, απλά τυπώνεις doublespace C: και ... Voi la!

2) Το ίδιο και το αυτό.

3) Η CPU δεν υπάρχει μόνο στις κονσόλες αλλά σε όλους τους υπολογιστές. Σημαίνει Central Processing Unit (Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας) και είναι ο επεξεργαστής. Το motherboard είναι η πλακέτα πάνω στην οποία βρίσκεται ο επεξεργαστής.

Ο ...ΑΝΤΙΛΟΓΟΣ

I HATE COMPUTERS: HINTS 'N' TIPS



4) Βασικά η ανάγνωση τους γίνεται με ακτίνες laser και όχι με μαγνητικές κεφαλές. Τα παιχνίδια σε CD ROM υπερέχουν αρκετά μιας και λόγω της τεράστιας χωρητικότητας των laser disks (περί τα 600 MB!) οι προγραμματιστές δεν περιορίζονται λόγω χώρου και έτσι φτιάχνουν ... πράγματα και θάματα!

5) Οι τιμές των νέων κυκλοφοριών είναι από 10000-15000 αλλά οι παλαιότερες κυκλοφορίες υπάρχουν και σε προσφορές.

6) Οι 286 και 386 είναι 16μπιτοι ενώ ο 486 είναι 32μπιτος.

7) Προς το παρόν η απλή Soundblaster αρκεί αλλά το εγγύτερο μέλλον ανήκει σαφώς στην PRO.

8) Μάλλον το upgrade είναι πιο συμφέρον οικονομικά ενώ θέμα δυνατοτήτων δεν τίθεται, είναι το ίδιο πράγμα, αρκεί βέβαια ο υπολογιστής σου να "σηκώνει" upgrade. Αν δέχεται αλλαγή τότε δεν υπάρχει περιορισμός.

9) Μιας και δε διευκρίνησες τι "λόγια" εμφανίζονται στην οθόνη δεν μπορώ να σου απαντήσω.

10) α) Αν αναφέρεσαι στο PC τότε το SFII είναι επιεικώς αισχρό! Στις άλλες εκδόσεις όμως φτάνει πάνω από 90%. Οποιοδήποτε beat 'em up είναι καλύτερο από το SFII στο PC.

β) Αυτοεξαρτάται από την πολιτικήτης κάθε εταιρίας. Θα πρέπεινα ρωτλησεις τους ίδιους.

ΥΓ1) Εξαρτάται από το πόση μνήμη διαθέτεις. Θα σου πρότεινα γύρω στα 2 MB EMS.

ΥΓ2) 486DX2/66 με 8MB RAM, CD ROM και 550MB σκληρό δίσκο. Αν έχεις γύρω στις 800000 βέβαια. Δεν αναφέρω καν τον Pentium ο οποίος, προς το παρόν, είναι απλησίαστος.

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και σου γράφω αυτό το γράμμα για να μου απαντήσεις σε κάποιες ερωτήσεις.

1) Σκέφτομαι να αγοράσω μια AMIGA και η ερώτηση μου είναι ποιά AMIGA; Την A500, την A500+ ή την A600;

2) Ποιό από αυτά τα τρία μηχανήματα είναι καλύτερο;

3) Μεταξύ των τριών μηχανημάτων υπάρχει πλήρης συμβατότητα; Δηλαδή η A500+ και η A600 τρέχουν όλα τα καινούρια παιχνίδια;

4) Θα μπορούσα να συνδέσω την AMIGA με το έγχρωμο monitor του Amstrad που έχω; Εχω το TV Modulator με το monitor μου.

Φιλικότατα,
Λουκάς Μπαφατάκης

ΥΓ1) Να ελπίζω σε δημοσίευση;
ΥΓ2) Ο κύριος Κροντηράς είναι ανθρωποφάγος;

Φανατικέ Λουκά,

1) Την A1200 φυσικά.

2) Πάντως από τα τρία μηχανήματα που αναφέρεις καλύτερη είναι η A600 (και ακόμα καλύτερη η A1200).

3) Τα καινούργια θα παίζουν σίγουρα.Ορισμένα παλιά πιθανόν να έχουν πρόβλημα.

4) Φυσικά και μπορείς από τη στιγμή που έχεις το TV Modulator.

ΥΓ1) Το ελπίζειν εστί το ήμισυ του παντός!

ΥΓ2) Τουλάχιστον! Και έχει ιδιαίτερη προτίμηση στους αναγνώστες!

Αγαπητό USER,

Είμαι ένας φανατικός αναγνώστης σου και σε παίρνω συνέχεια από το τεύχος 32, δηλαδή ένα συνεχόμενο χρόνο. Τώρα ας περάσουμε στις απορίες και τα παράπονα
μου.

Παράπονα:

1) Από την πρώτη στιγμή δεν μου άρεσε το περιοδικό γιατί εξαφανίστηκαν πόσες στήλες και σελίδες.

2) Σιγά σιγά εξαφανίζονται όλο και περισσότερες στήλες π.χ. στο τεύχος του Ιανουαρίου εξαφανίστηκαν οι εξής στήλες: Big Trouble, RPG και άλλες που εξαφανίστηκαν πριν από κάποια τεύχη, συνολικά 11 συν και ο διαγωνισμός. Στο τέλος όπως πάτε θα εξαφανιστούν και τα reviews!

3) Τα previews χάνουν όλο και πιο πολλές σελίδες π.χ. στο τεύχος 26 τα previews ήταν 6 σελίδες ενώ στο τεύχος 43 ήταν μόνο 4 σελίδες.

Απορίες:

1) Body Blows Vs Sreet Fighter II για PC. Κατά τη γνώμη μου το πρώτο υπερέχει σ' όλα και βασικά στο gameplay και στο χειρισμό.

2) Υπάρχει κανένας adaptor (για PC πάντα) που κάνει την τηλεόραση monitor για τον computer μου και αν ναι πόσο κάνει;

3) Είναι αλήθεια ότι δεν θα βγαίνουν στην αγορά πια παιχνίδια για 286;

4) Στο Wing Commander τι ακριβώς κάνουν τα afterburners; Διαβάζω συνέχεια το manual αλλά δε γράφει τίποτα (ξέρεις, τώρα το πήρα).

Φιλικά,
Αρης Στρεμμένος

ΥΓ1) Ελπίζω σε δημοσίευση. Αν όχι πάρτε υπ' όψιν τα παράπονα μου για να γίνει το USER καλύτερο.

ΥΓ2) Δεν θα ήταν άσχημα αν γράφατε τις απαιτήσεις των παιχνιδιών.

ΥΓ3) YITU VS RYU, KOSSAK VS ZANGIEF και NINJA VS KEN;

ΥΓ4) BYE.

Φίλε Αρη (ωραίο όνομα),

Σεβαστές και πλήρως κατανοητές οι απόψεις σου. Αλλά ας δούμε τα πράγματα με τη σειρά.

Παράπονα:

1) Υπάρχουν στον αντίποδα πολλοί οι οποίοι δεν συμμερίζονται την άποψη σου.

2) Μην ανησυχείς, το USER θα επανέλθει δριμύτερο λίαν συντόμως.

3) Δημοσιεύεται ότι υλικό φτάνει στα χέρια μας...

Απορίες:

1) Είπε κανείς το αντίθετο; Αυτό ισχύει όμως στον PC και μόνο.

2) Υπάρχει ένα πανάρχαιο μηχάνημα το οποίο υποστηρίζει μόνο κάρτα γραφικών CGA. Οσο για την τιμή του, μετά από τόσο καιρό δεν ξέρω αν υπάρχει πλέον στο εμπόριο. Κοίταξε όμως στα καταστήματα, ποιός ξέρει ποτέ τι γίνεται ...

3) Ω ναι!

4) Afterburner σημαίνει μετακαυστήρας. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι οι afterburners δίνουν έξτρα ώθηση και ταχύτητα για λίγο. Πολύ χρήσιμοι σε πληροφορώ.

ΥΓ1) Μήνυμα ελήφθη. Over and out.

ΥΓ2) Υπάρχει πρόβλεψις φίλε μου.

ΥΓ3) Οτι πεις εσύ αφεντικό.

ΥΓ4) Ciao. Adios. Adieu. Hasta la Vista. Γειά σου και σένα.

Αγαπητό USER,

Είμαστε δυο πολύ φανατικοί αναγνώστες σου. Πρώτα απ' όλα θα θέλαμε να σε συγχαρούμε για την πληθώρα της ύλης σου. Δεν νομίζω ότι χρειάζονται περισσότερα κοπλιμέντα για σένα. Είσαι απλώς το καλύτερο από όσα υπάρχουν σε όλο το σύμπαν (σιγά τ' αυγά!) και όπως λέει και μια άγνωστη παροιμία: "Μια στο λάδι, μια στο ξύδι, μια και στο λαδόξυδο" (τι;;!!!). Ας περάσουμε στα πολλά και ποικίλα ερωτήματα μας:

1) Πες μας τα 10 καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών για PC (κατά τη γνώμη σου).

2) Γιατί δε μεγαλώνεις το χώρο πάνω στα Coin-Ops;

3) Δώσε μας τα τεχνικά χαρακτηριστικά της καλύτερης παιχνιδομηχανής (παρατηρήστε την ευφράδεια που δημιουργεί η λέξη "παιχνιδομηχανή" στις φωνητικές χορδές σας. Σκέτο μέλι!).

4) Σκέφτομαι να αγοράσω την AMIGA CD 32. Νομίζεις πως υπάρχουν προοπτικές στη χώρα μας πάνω σε αυτή την κονσόλα (τόσο σε παιχνίδια όσο και σε περιφερειακά);

5) Σκέφτηκες να βάλεις στις σελίδες σου αφιερώματα για υπεραυτοκίνητα;

6) Δώσε τεχνικά χαρακτηριστικά του Κροντηρά.

7) Θα σε παρακαλούσαμε να βάλεις τις φωτογραφίες σας σε κάποιο εξώφυλλο ώστε να σας νιώθουμε πιο κοντά μας.

8) Θα σε παρακαλούσαμε να μας πείς τη γνώμη σου πάνω στο NBA JAM και αν είναι δυνατόν να γράψεις στη στήλη των Coin-Ops τους κωδικούς για "κρυφούς" παίκτες και για όλα τα συστήματα (Powerup Defence, Big Head κτλ).

Με πολλή εκτίμηση
Θόδωρος Σουλόπουλος - Βασίλης Τζωρτζίδης

ΥΓ1) Κροντηρά και όποιος θέ-

λει ας περάσει από τη διεύθυνση που υπάρχει στο φάκελο ή να επικοινωνήσει με το τηλέφωνο που υπάρχει στο φάκελο για να δούμε αν αξίζετε όσο ακούγεται στο Street Fighter II.
ΥΓ2) ΑΡΗΣ the YELLOW EMPIRE IS STILL ALIVE.
Υπογραφή: Mad Worms.
ΥΓ3) Τρείς κούπες αλεύρι, δύο κούπες ζάχαρη, τρία αυγά ... ωχ! Λάθος. Αυτό θα έπρεπε να το στείλουμε στον Τσελεμεντέ όπου και είμαστε συνδρομητές.

Αγαπητοί Θόδωρε και Βασίλη,

Θα αφήσω τις αβρότητες κατά μέρους και θα απαντήσω ευθέως στις ερωτήσεις σας.
1) Χα, υποκειμενικά βέβαια τα κριτήρια αλλά ... you asked for it! Εχουμε λοιπόν και λέμε. Shadow of the Comet, Gabriel Knight, ShadowCaster, Eye of the Beholder Trilogy, η τετραλογία των Quest for Glory, Strike Commander, Privateer, Falcon 3.0, Mortal Kombat και Wing Commander Series. Είναι και άλλα, όμως ζητήσατε μόνο τα πρώτα δέκα.
2) Γιατί δεν υπάρχει χώρος!
3) Ενα όνομα πιστεύω ότι αρκεί: CD 32!
4) Φυσικά και υπάρχουν, και άπειρες θα έλεγα!
5) Αν μας δώσετε αυτά τα υπεραυτοκίνητα για test (αμήν και πότε)!
6) Υψος: Γύρω στο 1.75 Βάρος: Αγνωστο! Ηλικία: Αγνωστη! Ενδιαφέροντα: Street Fighter II, Sonic 1, 2 & 3 και φυσικά ο σαδισμός εις βάρος των συντακτών του!
7) Αν κάναμε κάτι τέτοιο θα έπεφταν κατακόρυφα οι πωλήσεις!
8) NBA JAM; Για ρίξτε μια ματιά στο RUN 'N' GUN. Οσο για τους κωδικούς (???) μας είναι παντελώς άγνωστοι (προς το παρόν βέβαια!).
ΥΓ1) Η διεύθυνση σας πέφτει κάπως μακριά αλλά αν ποτέ βρεθείτε στα μέρη μας...
ΥΓ2) Ο Θεός μας έδωσε μυαλό και ο Θρύλος μας το πήρε!
Υπογραφή: Red Army 7
ΥΓ3) Πρέπει να παραδεχτώ ότι τα ενδιαφέροντα σας παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Εύγε!

Αγαπητό USER,

Είναι η δεύτερη φορά που σε διαβάζω. Από εκείνη τη στιγμή έχω καταλάβει ότι είσαι το καλύτερο computer magazine στην αγορά. Ο λόγος που γράφω είναι για να σου κάνω κάποιες ερωτήσεις. Είμαι κάτοχος ενός PC XT-8088 με CGA. Εδώ και λίγο καιρό θέλω να αγοράσω μια AMIGA 1200. Πριν περάσω στις ερωτήσεις θα ήθελα να πω ότι το μυστικό της επιτυχίας του USER είναι το χιούμορ που περιέχει στις σελίδες του.
1) Οπως είπα και προηγουμένως θέλω να αγοράσω μια A1200. Θεωρείς σωστή την επιλογή μου και από πλευράς προγραμματισμού και από πλευράς παιχνιδιών, και φυσικά αν θα έχει αρκετά χρόνια ζωής ακόμα.
2) Πόσο περίπου κοστίζει με ή χωρίς οθόνη; Θα έχω προβλήματα αν την ενώσω με την τηλεόραση;
3) Ξέρουμε ότι στα PC οι δισκέττες χωρίζονται σε κατηγορίες όπως: 3,5 με 1,44 ή 720 KB και 5,25 με 1,2 MB και 360 KB. Υπάρχει η ίδια διάκριση και στην A1200;
4) Θα μου συνιστούσες ένα εξωτερικό drive ή σκληρό δίσκο (και πόσο); Πόση μνήμη είναι απαραίτητη για μια A1200;
5) Θα μπορούσες να μου πείς τα χαρακτηριστικά μιας A1200 (ταχύτητα, ανάλυση);
6) Τέλος, θα έχω προβλήματα αν παιχνίδια ή προγράμματα που λειτουργούν στην A500 να μη λειτουργούν στην A1200;
Συγγνώμη αν σε κούρασα αλλά θα με βοηθούσες πολύ αν απαντούσες στο γράμμα μου γιατί όπως κατάλαβες έχω πλήρη άγνοια.
Ευχαριστώ, Αλέξανδρος
ΥΓ) PLEASE ANSWER MY LETTER

Αγαπητέ Αλέξανδρε,

Χαίρομαι που εκτίμησες, όπως πολλοί άλλοι άλλωστε, το χιούμορ που προσπαθούμε να συμπεριλάβουμε στα κείμενα μας αλλά ... αρκετά! Ας δούμε τα ερωτήματα σου.
1) Αν είσαι σίγουρος για την A1200 τότε είναι μια από τις κα-

λύτερες δυνατές επιλογές. Και φυσικά έχει πολύ μέλλον σχδόν σε όλους τους τομείς.
2) Η τιμή της, χωρίς οθόνη, μόλις που ξεπερνάει τις 100000. Το μόνο πρόβλημα που ενδέχεται να έχεις αν συνδέσεις την Α1200 με την τηλεόραση είναι οι γονείς σου...
3) Φυσικά και δεν υπάρχει καμμία τέτοια διάκριση. Ολες οι δισκέττες φορμάρονται στα 880 KBytes.
4) Θα σου συνιστούσα να αποκτούσες και τα δύο. Οσο για σκληρό δίσκο πιστεύω ότι ένας 40ρης σου αρκεί. Τα 2 MB RAM που έχει ήδη η Α1200 είναι υπεραρκετά.
5) Βεβαίως. Η Α1200 δουλεύει σε συχνότητα 14,92 MHz ενώ η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει είναι 1024x768.
6) Αν παρουσιαστούν κάποια προβλήματα, πράγμα σχεδόν απίθανο, τότε αυτά θα είναι απειροελάχιστα.
ΥΓ) Your wish is our command.

Αγαπητό USER,
Συγχαρητήρια για την προσπάθεια σου να κρατήσεις εμάς ενημερωμένους γύρω από το θαυμαστό κόσμο των computers. Το όνομα μου είναι Αποστολάκης Θεολόγος και θα ήθελα να μπω σ' αυτόν τον κόσμο αγοράζοντας ένα computer. Εχω καταλήξει στην AMIGA 1200. Θα ήθελα λοιπόν από σένα βοήθεια και απαντήσεις σε κάποιες απορίες που έχω.
1) Το computer μου θα το χρησιμοποιώ και για computer games και για "ημι- επαγγελματικές" εφαρμογές επεξεργασίας γραφικών, animation και ήχου αλλά και επεξεργασία κειμένου. Είναι σωστή η επιλογή μιας Α1200;
2) Τον υπολογιστή που θα πάρω θέλω να τον κρατήσω για πολλά χρόνια. Πάνω σ' αυτό το θέμα τι γνώμη έχεις για την Α1200;
3) Το μέλλον (αλλά και το παρόν) του να είναι "ρόδινο" και γεμάτο software. Αυτό με ενδιαφέρει για το computer μου. Θα με ικανοποιήσει σ' αυτό η Α1200;
4) Πόσο κοστίζουν οι σκληροί δίσκοι για την Α1200;
5) Θα βγεί emulator για PC στην Α1200 και αν ναι θα χρησιμοποιεί ανάλυση SVGA και πόσο περίπου θα κοστίζει;
6) Το CD ROM για την Α1200 που θα κυκλοφορήσει θα την κάνει συμβατή με το CD32; Πότε θα κυκλοφορήσει; Πόσο θα κοστίζει;
7) Σε τελική ανάλυση η Α1200 είναι καλός computer; Αξίζει η αγορά της; Θα μπορέσει να κρατηθεί για πολλά χρόνια; Μήπως τελικά θα έπρεπε να αγοράσω PC; Ελπίζω πως όχι.
Θα σε ευγνωμονούσα - αιωνίως - αν μου έδινες τη λύση σ' αυτήν τη μεγάλη μου επιλογή.
Ευχαριστώ προκαταβολικά,
Αποστολάκης Θεολόγος.

Φίλε Τεό *(το Θεολόγος δεν είναι το μικρό σου;),*
Θα προσπαθήσω με τις απαντήσεις μου να σε βοηθήσω όσο το δυνατόν περισσότερο να εισαχθείς στο μαγικό κόσμο των ηλεκτρονικών υπολογιστών.
1) Είναι μια από τις καλύτερες, και φθηνότερες, δυνατές επιλογές.
2) Σίγουρα έχει αρκετό μέλλον αλλά στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών ποτέ δε μπορείς να ξέρεις με βεβαιότητα τι μπορεί να αλλάξει από τη μια μέρα στην άλλη.
3) Απ' ότι φαίνεται προς το παρόν θα σε ικανοποιήσει απόλυτα αλλά μην ξεχνάς ότι στο χώρο των computers οι "κοσμογονικές" αλλαγές χρειάζονται μήνες ή και ημέρες για να πραγματοποιηθούν, ούτε καν χρόνο.
4) Σχεδόν όσο κοστίζουν και οι δίσκοι των PC, ανάλογα με το μέγεθος τους βέβαια.
5) Ποτέ δεν ξέρεις τι επιφυλάσσει το μέλλον. Ας κυκλοφορήσει κάτι τέτοιο πρώτα και τις λεπτομέρειες τις βρίσκουμε.
6) Με CD ROM η Α1200 δεν διαφέρει σε τίποτα από το CD32. Μέσα στη χρονιά (ελπίζουμε). Πάνω από 100000 δρχ.
7) Ναι σε όλα (και στη σκέψη για PC)!

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

Αγαπητέ Χρήστο Λογαρά,

1) Το Himem.Sys πρετοιμάζει το σύστημα ώστε ο διαχειριστής μνήμης (EMM386 .EXE) να λειτουργήσει όσο το δυνατόν καλύτερα. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να βρείς τη γραμμή που "καλείται" ο EMM386, να διαγράψεις την εντολή NOEMS και να προσθέσεις δίπλα από το EMM386.EXE το RAM HIGHSCAN 2048 (ή όσα bytes EMS θέλεις τέλος πάντων).

2) Δυστυχώς οι τιμές των σκληρών έχουν αρχίσει να παίρνουν την ανιούσα οπότε θα σου πρότεινα να αγοράσεις τώρα. Οι Seagate είναι πολύ καλοί και αξιόπιστοι αλλά θα σου πρότεινα κάποιο σκληρό από τη σειρά Caviar της Western Digital.

3) Αυτή την περιβόητη πτώση των τιμών στις κάρτες ήχου την περιμένουμε εδώ και αρκετό καιρό αλλά ... τίποτα! Πάντως μπορείς να βρείς κάποιες παλαιότερες κάρτες σε προσφορές.

Φίλε Χρήστο,

1) Από τη στιγμή που δεν καθορίζεις τι PC (εννοώ με τι επεξεργαστή) σκέφτεσαι να αγοράσεις είμαι υποχρεωμένος να αναφερθώ μόνο στην A1200.

2) Δεν υπάρχει θέμα εταιρίας στα PC, γι' αυτό το λόγο και διαθώθηκαν τόσο πολύ άλλωστε.

3) Βεβαίως!

4) Η A1200 δέχεται μόνο δισκέττες των 880 KB ενώ στο PC εξαρτάται από το τι drive διαθέτεις. Πάντως οι double density είναι οι απλές 5,25 των 360 KB και 3 1/2 των 720 KB. Εγώ προσωπικά προτείνω δισκέττες, και drive φυσικά, high density.

Αγαπητέ Ηλία,

1) Η συγκεκριμένη σειρά της Amstrad δεν επιδέχεται αναβάθμιση δυστυχώς.

2) Μόνο δύο εξηγήσεις υπάρχουν για το, πρακτικά αδύνατο, γεγονός που περιγράφεις. Η η δισκέττα ήταν high density αλλά φορμαρισμένη στα 720 KB ή το drive σου είναι high density και δεν το ξέρεις. Οπότε όπως καταλαβαίνεις και με το 5,25 drive τα ίδια πράγματα ισχύουν.

3) Φυσικά και μπορείς. Η τιμή του κάθε MB κυμαίνεται γύρω στις 15-20000 δρχ.

4) Οχι διότι όλα απαιτούν μίνιμουμ 286 επεξεργαστή.

5) Η cache memory είναι ένα κομμάτι της μνήμης το οποίο δεσμεύεται από το σκληρό δίσκο για ταχύτερη μεταφορά δεδομένων. Ο μαθηματικός συνεπεξεργαστής είναι ένα ολοκληρομένο κύκλωμα (chip) το οποίο αυξάνει δραματικά τον αριθμό των μαθηματικών πράξεων που μπορεί να εκτελέσει ο επεξεργαστής μέσα σε ένα δευτερόλεπτο και κατά συνέπεια έχεις γρηγορότερα, τόσο σε σχεδιασμό όσο και σε κίνηση, γραφικά.

6) Το Police Quest II είναι ίσως το καλύτερο της σειράς αν και χρησιμοποιεί τον παλιό χειρισμό και γραφικά της Sierra. Κατά την άποψη του adventurά μας (call me ShadowCaster) οποιοδήποτε, σχεδόν, adventure είναι καλύτερο από ολόκληρη τη σειρά των King's Quest.

7) Ελεγξες για ιό; Αλλη μια εξήγηση είναι ότι κάτι έχει ο controler του δίσκου σου. Μήπως παρεπιπτόντως πείραξες το set-up;

ΥΓ1) Ιδωμεν ...

ΥΓ2) And RED we shall die ...

ΥΓ3) Adios.

Φίλε Κώστα,

1) Θα σου πρότεινα να προχωρήσεις στην αγορά μιας A1200. Ελπίζουμε πως θα προωθηθεί ακόμα περισσότερο στο άμεσο μέλλον.

2) Μήπως γιατί δεν το έχεις ... πρωτότυπο; Χε, χε!

3) Οχι βέβαια!!!

4) Δυστυχώς δε γίνεται πλέον.

ΥΓ1) Μεγάλη κουβέντα είπες! Sorry αλλά για λόγους ανωτέρας βίας ...

ΥΓ2) Και ο 486 καλός είναι!!!

ΥΓ3) Φυσικά και είναι ο καλύτερος!

ΥΓ4) Γειά σου και σένα αναγνώστη.

Αγαπητέ joker (Χρήστο Καραπάνο),

1) Κανένα από τα δυο παιχνίδια δεν έχει κυκλοφορήσει για την AMIGA.

2) Χρησιμεύει σε παιχνίδια τα οποία ζητούν πολλές αλλαγές δισκεττών και έχει γύρω στις 20000 δρχ.

3) Χρησιμεύουν στο παίξιμο παιχνιδιών σαν του CD32 (yeah!). Φυσικά και συνδέεται μιας και το A570 είναι το CD ROM για AMIGA αποκλειστικά.

ΥΓ1) Δυστυχώς έρχονται οι απαίσιοι ...

ΥΓ2) Ακούμε και Metallica; Εύγε! Ακου όμως και λίγο Megadeth ...

ΥΓ3) Αυτό έλειπε!

ΥΓ4) Κάηκε στην εκτύπωση!

ΥΓ5) Και στα κάγκελα και στους αποχυμωτές και όπου θέλεις. Saludos.

Φίλε Δημήτρη Παναγιωτόπουλε,

1) Φυσικά τον 486 και μάλιστα DX2 αν μπορείς.

2) Για ηχητικά εφφέ είναι η Sound-Blaster Pro 16 ASP ενώ για μουσική είναι η Roland MT32. Είναι το ένα και το αυτό.

3) Κατά τη γνώμη μου είναι η Cirrus Logic και έχει γύρω στις 25000 δρχ.

4) Ενας δίσκος των 340 MB (δεν υπάρχει 330 MB απ' ότι ξέρω) έχει γύρω στις 90000 δρχ. Σκληροί δίσκοι των 40 MB δεν υπάρχουν πλέον στο εμπόριο.

5) Φυσικά και είναι καλύτερα αν και κάπως πιο ευαίσθητα και ευπαθή. Υπάρχουν τόσα πολλά στο εμπόριο που κανείς δεν ξέρει πλέον!

6) Δεν θα σου το συνιστούσα.

7) Γιατί δεν κατεβαίνεις μια βόλτα στην οδό Στουρνάρη να ρίξεις μια ματιά;

8) Οι accelerators "απλά" επιταχύνουν τη γραφική απόδοση του PC. Θα σου πρότεινα να αποκτήσεις ένα. Εξαρτάται βέβαια και από την κάρτα γραφικών που θα έχεις. Μπορείς κάλλιστα να "κλειδώσεις" το πληκτρολόγιο του PC με το κλειδάκι που υπάρχει. Δεν ξέρω άλλα παρόμοια συστήματα. Μήπως έχεις μικρότερο αδερφό;

9) Δεν διευκρινίζεις τι είδους παιχνίδια προτιμάς.

ΥΓ1) Είμασταν ήδη τρελλοί ...

ΥΓ2) Οχι βέβαια! Θα τα πούμε στο Τελ Αβίβ ...

ΥΓ3) Ciaaaaao!!!

Dear Θάνο Τόντα,

Απαντώ πρώτα στις παρατηρήσεις σου και μετά στα ερωτήματα σου.

1) Υπάρχει πρόβλεψις, μην ανησυχείς καθόλου.

2) Για ρίξε μια ματιά στο Spellshop του επόμενου μήνα.

3) Αυτό εξαρτάται από τον αριθμό των αγγελιών που φτάνουν στα χέρια μας αλλά και από το μέγεθος της αλληλογραφίας.

1) Γιατί όχι; Αρκεί βέβαια ο 33άρης να είναι DX και όχι SX.

2) Είναι γνήσια 16μπιτη κάρτα και πιο καινούρια φυσικά.

3) Εξαρτάται από την κάθε προσφορά.

4) Βασικά το εξωτερικό CD ROM δεν πιάνει χώρο μέσα στον υπολογιστή αφήνοντας κενό για κάτι άλλο π.χ. δεύτερο σκληρό δίσκο. Από την άλλη όμως είναι αρκετά πιο ακριβό (και άβολο;).

5) Δυστυχώς όχι αν και το αντίθετο είναι δυνατόν αν έχεις κάρτα ήχου.

6) Βασικά δεν υπάρχουν δισκέττες του 1,6 MB αλλά και να υπήρχαν είναι φύση αδύνατο να γίνει κάτι τέτοιο.

ΥΓ) Thank you!

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Οπως κάθε χρόνο ήρθε η ώρα να πείτε και πάλι τη γνώμη σας. Γιατί το User είναι το δικό σας περιοδικό, άρα οι δικές σας κρίσεις και παρατηρήσεις είναι αυτές που θα καθορίσουν τη μορφή του και την πορεία του. Και εμείς βασιζόμενοι στις δικές σας υποδείξεις και στο βαθμό που είναι εφικτό, θα προσπαθήσουμε να κάνουμε το αγαπημένο σας περιοδικό ακόμη καλύτερο (αν είναι δυνατόν !!!)

Για όσους απαντήσουν υπάρχει και μιά ευχάριστη έκπληξη. Θα γίνει κλήρωση και οι δέκα πρώτοι θα κερδίσουν από ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή ή την κονσόλα της αρεσκείας τους.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..**ΤΚ:**....................

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..**ΗΛΙΚΙΑ:**................

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ:..

ΕΧΩ ΤΗΝ ΚΟΝΣΟΛΑ:..

1. Θεωρείτε την δημιουργία του Gamer σαν ιδέα:

- Καλή ☐
- Κακή ☐
- Αδιάφορη ☐

2. Αν το User και το Gamer εκδίδονταν σαν δύο διαφορετικά περιοδικά (με ανάλογη αύξηση των σελίδων τους) θα αγοράζατε:

- Μόνο το User ☐
- Μόνο το Gamer ☐
- Και τα δύο ☐
- Κανένα από τα δύο ☐

3. Τα reviews των παιχνιδιών θα θέλατε να έχουν:

- Περισσότερο κείμενο και λιγότερες φωτογραφίες ☐
- Λιγότερο κείμενο και περισσότερες φωτογραφίες ☐
- Μου αρέσουν όπως είναι τώρα ☐

4. Βαθμολογήστε τα παρακάτω θέματα από 1-10

User

- Power On News ☐
- Previews ☐
- Reviews ☐

Spell Shop ☐

Εγχειρίδιο του καλού παίκτη ☐

Hardware Test ☐

Συνεντεύξεις ☐

Tips & Tricks ☐

Software Test ☐

Gamer

New Look ☐

Previews ☐

Test ☐

Reviews ☐

S.O.S. ☐

TIPS ☐

5. Ποιές από τις παρακάτω στήλες θα θέλατε να επανέλθουν στο User:

RPG ☐

Big Trouble ☐

Coin-Op ☐

Stay Cool (στήλη Amiga) ☐

MS-Prompt (στήλη PC) ☐

6. Άλλα ελληνικά ή ξένα, πληροφορικής ή μη που αγοράζετε:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

7. Τι άλλο θα θέλατε να δείτε μέσα στις σελίδες του User/Gamer:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....

8. Γράψτε μας τις δικές σας παρατηρήσεις, σχόλια για το περιοδικό:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

PC GAMES & UTILITIES & προγράμματα για μηχανολόγους/ ηλεκτρολόγους/πολιτικούς μηχανικούς, αρχιτέκτονες, χημικούς, μαθηματικούς, επεκτάσεις DOS (DOS 5.1) δισκέτες. Τηλ: 8963878, 8964634, 8325895. Νίκος.

MARY'S CLUB
AMIGA Games + Utilities + Demos
Game + disk = 250 δρχ
Τηλ. 3478021, Μαρία.

AMIGA GAMES. Ολες οι νέες κυκλοφορίες - Πλούσια συλλογή. Συνεχής ανανέωση. Παράδοση κατ' οίκον. Επαρχία αντικαταβολές. Κατάλογος δωρεάν. Εγγυημένη εγγραφή. GAMEDISK δρχ. 250. Συνδρομή δρχ. 150. Γιάννης 9350595.

AMIGA 500 1200 600
Τελευταίες κυκλοφορίες
Games Utilities Παράδοσις
αυθημερόν αντικαταβολές
παντού Παπαδόπουλος
Ιωάννης 58-22-659.

PC GAMES CENTER.
Μεγάλη συλλογή
από GAMES, UTILITIES,
CD SOFTWARE.
Νέες παραλαβές
κάθε εβδομάδα.
Games + Disk= 400 Δρχ.
Αντικαταβολές παντού.
Δωρεάν κατάλογος.
Sotos: 4965213

*****AMIGA TOP*****
Αν θέλεις:
* Ολοκαίνουργια Games,
Utilities, Doc Disks
* Ταχύτατη εξυπηρέτηση
* Δισεβδομαδιαία Ανανέωση
* Αντικαταβολές Παντού
* Amiga 1200, Hard Disks
σε φοβερές τιμές
Τότε η λύση είναι:
Σωκράτης Μαστοράκης,
τηλ: 8065914 Μαρούσι

EUROPE TEAM
Τεράστια συλλογή Games
Programs Utilities. Εβδομαδιαίες παραλαβές από εξωτερικό.
Αντικαταβολές παντού. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος.
Τηλ: 9827329.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB 500 600
plus 1200 τελευταίες
κυλοφορίες games
utilities αυθημερόν
παράδοσις αντικαταβολές
παντού τηλεφωνήστε τώρα
Μανώλης 57-43-080

PC WORLD. Αριστη ποιότητα εγγραφής σε δισκέτες SONY COLOUR και τεράστια ποικιλία. Λύσεις ADVENTURES. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος (0651) 20770. Στέφανος Παππάς. Ν.Πανούση 18 45333, Ιωάννινα.

SERVICE: AMIGA/PC και περιφερειακών κατ'οίκον. Γρήγορη-υπεύθυνη εξυπηρέτηση. Λεωνίδας τηλ. 6000142 6.00 μμ - 10.00 μμ.

PC-SOFTWARE. Ολα τα καινούργια Games + Utilities. Game + Disk (Maxell)= 400 δρχ. Δεκτές και συνδρομές. Αντικαταβολές παντού. Θοδωρής τηλ. 4966603.

Amiga Software: Gamedisk 300 με δισκέτα name. Παράδοση: ΚΑΤ'ΟΙΚΟΝ - ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ - ΔΩΡΕΑΝ (ποσότητες 10+). Αντικαταβολές παντού - Συνδρομές κάθε είδους. Είστε DJ/Μουσικός: SAMPLES ΞΕΝΩΝ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ τραγουδιών. Σύντομα PC GAMES!

AMIGA 1200: 115.000 CD32: 110.000, A4000, A1230GVP. Σκληροί δίσκοι Drives, Pacman, Δισκέτες. Χωρίς λόγια - AMIGA 8645483.

EPIC SOFTWARE
PC & AMIGA GAMES
& UTILITIES
Παραλαβές κάθε εβδομάδα
Χιλιάδες Τίτλοι
Αντικαταβολές
σε όλη την ΕΛΛΑΔΑ
Κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ
ΧΑΡΗΣ ΝΤΙΝΟΣ
Τηλ. 9569171, 4960296

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ-AMIGA
TOP-GAMES-DEMOS-UTILITIES.
Ολα τα καινούργια παραδόσεις σε ΕΠΑΡΧΙΑ σε 3 ημέρες. SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 150 DISKS 5.000 δρχ. Συνδρομές και σε VIDEOCASSETTA. VIDEOBACKUP SYSTEM 10.000. ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. Τηλ. 5012307, Βασίλης.

AMIGA VISION CLUB gamedisk 250 δρχ. Συνδρομές 170 δρχ. Συνεχής ανανέωση παράδοση κατ'οίκον, αντικαταβολές, επαρχία. Τηλ. 6847653 ΣΑΚΗΣ.

AMIGA GERMANY CLUB
GAMES + UTILITIES
Ανανεώσεις κάθε εβδομάδα απευθείας από Γερμανία DISK + GAME 250 δρχ, αντικαταβολές παντού. Παράδοση κατ'οίκον. Δωρεάν κατάλογος. 5312724-5901726.

ΚΩΣΤΑΣ TOP GAMES
Αν θέλετε τα TOP GAMES για AMIGA με 250 δρχ την δισκέτα τότε τηλεφωνήστε στο 9219207. Διαθέτουμε τίτλους που εισάγονται από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ και στέλνουμε ΠΑΝΕΛΛΑΔΙΚΟΣ ΠΡΟΣΦΟΡΑ στις 50 DISKS 200 δρχ.
ΚΩΣΤΑΣ. ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ.

PC CLUB
Τεράστια συλλογή Games Programms Utilities. Συνεχής παραλαβές όλα τα καινούργια. Τιμές μοναδικές. Δωρεάν αναλυτικός κατάλογος. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα Gamedisk= 450. Δημήτρης 9253146.

Τα πάντα σε Software για τις AMIGA στην εξευτελιστική τιμή 180 δρχ. program disk. Τηλ. 0421-93768 Αντώνης.

Ευκαιρία: Πωλούνται ή ανταλλάσονται 5 παιχνίδια GAME GEAR σε άριστη κατάσταση. Τίτλοι: SONIC I, FACTORY PANIC, MICKEY MOUSE, PENGO SHINOBI. Νίκος, τηλ: 8964890.

DREAM TEAM. GAMES PROGRAMS UTILITIES. ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΧΙΛΙΑΔΕΣ ΤΙΤΛΟΙ ΔΩΡΕΑΝ. ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. 8929739 ΚΩΣΤΑΣ, 9827329 ΧΡΗΣΤΟΣ.

PC GAMES
Μεγάλη συλλογή τα καλύτερα παιχνίδια, φοβερές τιμές. Game disk= 450. Αντικαταβολές παντού. Στράτος, τηλ: 8218791.

AMIGA COLLECTION CLUB
GAMEDISK 250 ΔΡΧ.
ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΑΠΟ GAMES-UTILITIES-DEMO. ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΚΑΤ'ΕΥΘΕΙΑΝ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Παραδόσεις σε επαρχία EXPRESS και με COURIER ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 50 δρχ. και σε VIDEOCASSETA. VEDOBACKUP SYSTEM 10.000 δρχ. Δωρεάν κατάλογος. ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΤΥΠΩΝ ΚΑΙ ΧΩΡΗΤΙΚΟΤΗΤΩΝ. Ειδικές τιμές για μαγαζιά. ΓΙΩΡΓΟΣ 2314220

EPIC SOFTWARE
PC - AMIGA GAMES - UTILITIES
Παραλαβές κάθε εβδομάδα. Χιλιάδες Τίτλοι Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα Κατάλογος Δωρεάν ΧΑΡΗΣ - ΝΤΙΝΟΣ
Τηλ: 95 69 171 49 60 296

32BIT GAMES CENTER
PC-ATARI-AMIGA GAMES. ΟΛΟΙ ΟΙ ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ - ΑΜΕΣΩΣ 8239965.

Προλάβετε! Atari Lynx + 4games + adaptor 35000 δρχ. Για SNES SF2= 13000 δρχ, Zpida3 10000 δρχ, SMW 10000 ΔΡΧ, S Casfieuania 13000 δρχ. Τηλ. 5024602. Ωρες 3-5.

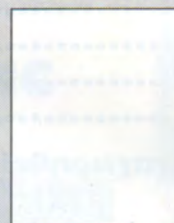
Πωλείται Game Gear + Master Gear + 6 παιχνίδια sonic2, Streets of Rage, Wonderbay, Line of fire, After Burner. Τηλ. 6457065 (6-9 μ.μ.).

PC SOFTWARE. Τεράστια συλλογή Games-Utilities GAME+DISK= 500. Συνδρομές= 100. Παράδοση κατ'οίκον. ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ!!! Αντικαταβολές παντού. 6529047, Λάμπρος-Σταύρος.

AMIGA USER CLUB
GAME + DISK 300 δρχ. Συνδρομές 200 δρχ. Φανταστική προσφορά Στις 25 disks δώρο 5. Συνεχής ανανέωση από Γερμανία, Αμερική. Αντικαταβολές παντού. Ταχύτητα εξυπηρέτησης εγγυημένο φόρτωμα. Δωρεάν κατάλογος. Γιώργος τηλ: 2844626

USER

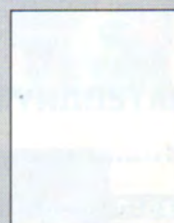
ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

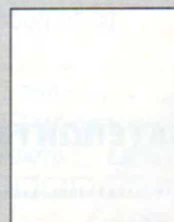
ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΔΕΛΤΑ ΓΚΡΑΦ ΕΠΕ.
ΠΛΑΤΩΝΟΣ 134 Τ.Κ. 104 42 ΑΘΗΝΑ
ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

....

....

....

....

Να καταχωρηθεί με πλαίσιο:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Να καταχωρηθεί με κεφαλαία:
ΝΑΙ ☐ **ΟΧΙ** ☐
Αριθμός λέξεων:

*ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1500 ΔΡΧ.
*ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..
ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..
ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο ....

*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
*ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

***ΑΝ ΔΕΝ ΣΤΑΛΕΙ ΤΟ ΣΩΣΤΟ ΑΝΤΙΤΙΜΟ Η ΑΓΓΕΛΙΑ ΔΕΝ ΘΑ ΔΗΜΟΣΙΕΥΕΤΑΙ**

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΠΑΛΙΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

Επιθυμώ να παραγγείλω παλιά τεύχη του USER. Δεν στέλνω χρήματα τώρα, αλλά θα πληρώσω μόλις τα παραλάβω. Δέχομαι να επιβαρυνθώ με τα έξοδα αντικαταβολής.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:..
ΟΔΟΣ:.. **ΑΡΙΘ.:**....................
Τ.Κ.:.................... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:** ....
ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΠΙΘΥΜΩ: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ΠΡΟΣΟΧΗ: Οι παραγγελίες εκτελούνται εφ'όσον υπάρχουν τεύχη.

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

ΝΑΙ! Θέλω να γίνω συνδρομητής για ένα χρόνο (11 τεύχη) στο USER.Στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο.............. με το ποσό των 7.700 δρχ. αντί για 8.800 που είναι η κανονική τιμή (για την Κύπρο 8.400 δρχ.) και τραπεζική επιταγή πληρωτέα στη ΔΕΛΤΑ ΓΡΑΦ ΕΠΕ.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΠΟΛΗ:.................... .... **ΟΔΟΣ:**..
ΑΡΙΘ.: .... **Τ.Κ.:** .... **ΤΗΛΕΦΩΝΟ:**..
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: .... **ΗΛΙΚΙΑ:**....................
ΑΡΧΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:..

ΤΩΡΑ, ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΗ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ

MSL
Micro Software Library

ΔΙΑΘΕΣΗ ΤΙΤΛΩΝ VIDEO GAMES ΤΗΣ SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ΠΩΛΗΣΗ ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΛΙΑΝΙΚΗ

MegaDrive
Amiga
SNES
NES
GameGear
GameBoy
PC CD
MasterSystem



SNES





SNES

SNES



SONY



ELECTRONIC PUBLISHING™



Amiga CD32
PC CD
Sega CD

Sega CD
Genesis
SNES
NES
GameGear
GameBoy



Sega CD
MegaDrive
Amiga





Sega CD
Genesis
SNES
NES
GameGear
GameBoy

FULL MOTION VIDEO CARTRIDGES ΓΙΑ AMIGA CD 32, CD-I

ΟΛΑ ΤΑ VIDEO GAMES ΓΙΑ

AMIGA **CD32**

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ:

- ✔ALIEN BREED SE + Q WAK
- ✔PROJECT X SE+F 17 CHALLENGE
- ✔HUMANS 1 + 2
- ✔ELITE II FRONTIER

ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΜΑΣ Η' ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΜΕ FAX ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ:

ΤΙΤΛΟΣ:.. x ....ΔΡΧ.
ΤΙΤΛΟΣ:.. x ....ΔΡΧ.
ΤΙΤΛΟΣ:.. x ....ΔΡΧ.
ΣΥΝΟΛΟ:....................... ΔΡΧ.
ΟΝΟΜΑ:..
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.. ΤΗΛ.:........................
ΤΡΟΠΟΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ: ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ* ☐ ΜΕ ΠΙΣΤΩΤΙΚΗ ΚΑΡΤΑ* ☐
DINERS ☐ MASTERCARD ☐ VISA ☐ ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ ☐ ΕΜΠΟΡΟΚΑΡΤΑ ☐
ΑΡΙΘΜΟΣ ΚΑΡΤΑΣ: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΛΗΞΕΩΣ ΚΑΡΤΑΣ:.......................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ

* Οι παραγγελίες επιβαρύνονται με 1.000 δρχ. για έξοδα συσκευασίας και αποστολής

MSL
Micro Software Library

Αγ. Κωνσταντίνου 40 • ΑΙΘΡΙΟ - Μαρούσι
151 24 Αθήνα • Τηλ.: 68.93.590 • Fax: 68.93.589